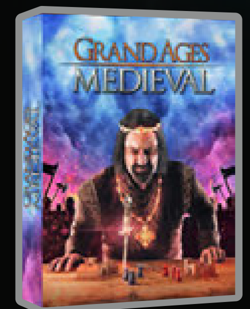
25 JAHRE

JUBILÄUMSAUSGABE!
Mit großem Special zur PC-Games-Geschichte, Rückblick auf die Erstausgabe und Mega-Gewinnspiel mit wertvollen Preisen



EXTENDED
+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT VOLLVERSION AUF DVD



GRAND AGES MEDIEVAL

Die Macher von Port Royale und Rise of Venice haben wieder zugeschlagen: Ein echter Strategieknaller vom deutschen Studio Gaming Minds!



Jubiläumsaktion: Exklusive Codes im Wert von € 20

Für neue Spieler und WoT-Veteranen: Wertvolle Invite- und Bonus-Codes mit Garagenplatz, kostenlosen Panzern, Premium-Zeit & Erfahrungspunkte-Bonus

AGE OF EMPIRES

DEFINITIVE EDITION

Entwicklerbesuch mit weltexklusiven Spieleindrücken zu Kampagne und Mehrspielermodus + Ausblick und Leserwünsche zu Age of Empires 4



ELEX

Exklusive Sneak Peek auf 6 Seiten:
PC-Games-Leser testen das fast fertige, deutsche Rollenspiel von Piranha Bytes kurz vor Release.



AUSGABE 302
10/17 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20



Anzeige

EDITORIAL

25 Jahre PC Games, 25 Jahre Leidenschaft für PC-Spiele


Christian Müller, erster Chef der PC Games (1992)

Knapp drei Jahre nach der Wiedervereinigung und 500 Jahre nach Entdeckung der neuen Welt saß Michael Schumacher im Benetton, der VfB hielt die Schale hoch, eine 14-jährige Franzi schwamm olympisch und Bill Clinton feierte POTUS-Premiere im Weißen Haus. Auch in Nürnberg kam es zu einer Premiere. Dort war der Sommer 1992 ein ganz heißer – auch in der Isarstraße 34. Im Computec Verlag brüteten wochenlang ein paar Computerspiele- und Desktop-Publishing(!)-Enthusiasten (der Begriff „Nerd" war noch nicht erfunden) über einem Projekt, das die Spiele-Magazin-Landschaft in Deutschland für immer verändern sollte. Es ging um Wertungskästen, Genres, Satzspiegel, Logo-Entwicklung und Fonts. Wir optimierten ständig die Autoexec.bat und Config.sys unsere Start-Disketten, um bis zur 640KB-RAM-Grenze noch das letzte bisschen Speicherplatz für *Links 386 Pro* und *B-17 Flying Fortress* auszunutzen, und diskutierten leidenschaftlich die Frage, wie man in „IBM-kompatiblen-MS-DOS-PC"- und Game-Boy-Zeiten am besten Screenshots auf ein Macintosh-Layout-Netzwerk bekommt. In dessen Mittelpunkt stand unsere „ZFP640", die zentrale Festplatte mit 640 Megabyte Speicherplatz – ein Daten-Monster seiner Zeit, auf das wir mächtig stolz waren. Herausgekommen waren im Oktober und November 1992 PC Games und Amiga Games, die neben der gängigen Spieleberichterstattung erstmals auch eine Cover-Disk mit Spiele-Demos anboten: informieren und gleich loszocken. In internetlosen Zeiten eine Revolution! Während Amiga Games seinem Namensgeber ins Grab folgte, entwickelte sich PC Games zum meistverkauften Spiele-Magazin Deutschlands. Nicht zuletzt, weil wir die technologische Speerspitze für Computerspieler waren: Schon zwei Jahre später folgte PC Games mit Cover-CD-ROM. Als die Spiele-Demos und redaktionelle Videos immer größer wurden, folgten Ausgaben mit 2 CDs, 3 CDs, bevor PC Games Ende 2000 das Heft-DVD-Zeitalter eröffnete …

Dass damit das Wettrennen um die Gunst der Leser bei Weitem noch nicht beendet war und dank pcgames.de, Google-Suche, Facebook- und Youtube-Channel sowie Instagram & Co. heute mit immer schnellerer Geschwindigkeit verläuft, spürt niemand mehr als mein Chefredakteursnachfolger in fünfter Generation, Wolfgang … Ich wünsche ihm und dem ganzen PC-Games-Team stets den gleichen Antrieb, die beständige Neugier und die nötige Energie für die nächsten 25 Jahre. Ihre Gaming-Leidenschaft ist jedenfalls ungebrochen!


Wolfgang Fischer, aktueller PCG-Chefredakteur

Als PC-Games-Leser seit 1993 hätte ich die wilden Anfangszeiten von PC Games, die Christian hier beschreibt, gerne miterlebt. Leider führte ich mich das Schicksal erst im Jahre 2000 zum PC-Games-Herausgeber Computec Media. Ich bewarb mich damals natürlich für die PC-Games-Redaktion und war etwas enttäuscht, dass es anfangs „nur" die PLAYZONE war, damals Deutschlands meistverkauftes Playstation-Magazin. Über den Umweg der berühmt-berüchtigten PC ACTION landete ich am Ende doch bei „meinem" Magazin, der PC Games. Es ist schwer, in Worte zu fassen, welche Ehre es für mich ist, dieses monumentale Jubiläum mit euch feiern zu dürfen, und wie glücklich ich bin, dass die Geschichte der PC Games hier nicht endet. Ganz im Gegenteil: Wir freuen uns darauf, euch auch in den nächsten Jahren gemäß unserem Motto „Wissen, was gespielt wird" umfassend über aktuelle PC-Spiele im Heft und Multiformatthemen auf unserer Webseite pcgames.de zu informieren. Um dies zu bewerkstelligen, müssen wir uns stets anpassen, schließlich verändert sich auch die Art, „wie" gespielt wird, ständig. Die Zeiten, in denen man sich mit „endlichen" Spielen nur eine kurze Zeit beschäftigt hat, um danach zum nächsten Titel zu wechseln, sind längst vorbei. Heutzutage verbringen Spieler Hunderte Stunden mit demselben Spiel, weil die Hersteller ständig neue Inhalte per DLC oder Erweiterung nachschieben. Dabei spielt es – wie beispielsweise bei *Player Unknown's Battlegrounds* – überhaupt keine Rolle, dass der Action-Titel bei Weitem nicht fertiggestellt ist. Wir werden uns künftig noch stärker um solche Titel kümmern, um euch optimal bei eurem Spielerlebnis zu begleiten.

Jetzt wollen wir uns aber erst einmal unserem Jubiläum widmen und allem, was euch in dieser historischen Ausgabe erwartet. In unserem Special zum 25. Jahrestag der PC Games (ab Seite 12) blicken wir auf die Erstausgabe zurück und beleuchten die ereignisreiche Geschichte des Magazins. Dazu gibt es ein acht Seiten starkes Jubiläumsgewinnspiel (ab Seite 18) mit Preisen im Wert von etwa 15.000 Euro, das ab dem 27.09.2017 seine Fortsetzung auf pcgames.de findet – mit noch mehr Preisen und zusätzlichen Gewinnchancen. Wir wünschen euch viel Glück!

Und jetzt viel Spaß mit dieser geschichtsträchtigen Ausgabe des dienstältesten deutschen PC-Spielemagazins!

Wolfgang, Christian und das PC-Games-Team

INHALT 10/2017



AGE OF EMPIRES: DEFINITIVE EDITION 28



ELEX 38

AKTUELL

Special: 25 Jahre PC Games 12

Special: Jubiläumsgewinnspiel 18

Age of Empires: Definitive Edition 28

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe 34

Elex (inkl. Sneak Peek) 38

Destiny 2 44

The Evil Within 2 50

Monster Hunter World 54

Marvel vs. Capcom: Infinite 56

Kurzmeldungen 58

Terminliste 60

TEST

Vorab-Test: Pro Evolution Soccer 2018 62

Project Cars 2 64

Last Day of June 68

Life is Strange: Before the Storm 70

Battlestar Galactica: Deadlock 72

The Inner World: Der letzte Windmönch 76

Einkaufsführer: Top-PC-Spiele, empfohlen von der Redaktion 78

MAGAZIN

Die einflussreichsten Spiele aller Zeiten, Teil 1 84

World of Tanks, Patch 9.2 90

Entwickler-Porträt Wargaming 92

Vor zehn Jahren 98

Playstation Now im Praxis-Test 100

Rossis Rumpelkammer 102

HARDWARE

Hardware News 106

Einkaufsführer: Hardware 108

Wir stellen euch passende Spiele-PC-Konfigurationen für die neuesten Titel vor.

Gamescom 2017: Die neuesten Eingabegeräte 112

EXTENDED

Startseite 115

G-Sync-Monitore – lohnt sich die Anschaffung? 116

Psychologisches Gamedesign 118

Marktübersicht 240-Hz-Monitore 124



PROJECT CARS 2 64

SERVICE

Editorial 3

Vollversion: Grand Ages: Medieval 6

Team-Vorstellung 8

Team-Tagebuch 10

Vorschau und Impressum 114



WIE ZIEHST DU EINE
FIREWALL
UM EIN FELDLAGER?
Jetzt auf eine von über 1.000 Stellen bewerben.
Entwickle mit uns die Bundeswehr der Zukunft:
ALS IT-SOLDAT (M/W)
Mach, was wirklich zählt: bundeswehrkarriere.de
PROJEKT
DIGITALE
KRÄFTE
Bundeswehr

... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD







GRAND AGES: MEDIEVAL

Im *Grand Ages: Medieval*, einem gelungenen Mix aus Wirtschaftssimulation und Echtzeitstrategie, führt ihr euer Volk auf einem Gebiet, welches sich von Skandinavien bis Nordafrika und von Portugal bis zum Kaukasus erstreckt, durch Jahrzehnte voller Aufbau, Forschung, Expansion und Eroberung. Steigt vom einfachen Bürgermeister einer kleinen Siedlung bis zum Herrscher über ganz Europa auf! Erlebt eine spannende Kampagne inklusive aufwendiger Zwischensequenzen, spielt nach euren eigenen Regeln im freien Spiel oder messt eure Fähigkeiten im Mehrspielermodus mit bis zu acht Spielern!

INSTALLATION/AKTIVIERUNG/MEHRSPIELERMODUS

Für die Installation ist eine aktive Online-Verbindung und ein aktiver, kostenloser Account bei Kalypso nötig. Wenn ihr den Client von unserer Heft-DVD aufruft, startet der Kalypso-Launcher automatisch und fordert euch auf, euren persönlichen Key einzugeben. Nach der Installation lädt der Launcher ein Update mit ca. 400 MB an zusätzlichen Daten herunter. Möglicherweise müsst ihr euren Key noch ein weiteres Mal eingeben, um das Spiel danach zu starten.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 7, 2,0 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, 1 GB DX-10-kompatible Grafikkarte
Empfohlen: Windows 10, 3,0 GHz Dual Core CPU oder höher, 4 GB RAM, 2 GB DX-10-kompatible Grafikkarte

FAKTEN ZUM SPIEL:

- Spannender Mix aus Wirtschaftssimulation und Echtzeitstrategie, in dem ihr Technologien erforscht, Kolonien aufbaut, Städte erobert und euer Reich immer weiter expandiert
- Sandkastenmodus für erfahrene Spieler
- Tolle, schön inszenierte Kampagne
- Grafisch hübsch anzusehen
- Interessantes Mittelalter-Setting
- Perfekt geeignet für Genre-Einsteiger
- Entwickelt von einem Team rund um Daniel Dumont (*Port Royale*, *Patrizier 2*, *Rise of Venice*)
- Packende Mehrspielergefechte

* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion *Grand Ages: Medieval* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 66/67, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

VOLLVERSION
- Grand Ages: Medieval

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

VIDEOS (TEST)
- Lawbreakers
- Sudden Strike 4
- The End is Nigh

VIDEOS (VORSCHAU)
- Assassin's Creed: Origins
- Forza Motorsport 7
- The Evil Within 2
- Wild West Online
- Wolfenstein 2: The New Colossus

VIDEOS (SPECIAL)
- Dishonored: Der Tod des Outsiders – Gamescom-Fazit
- Elex: Gameplay von der Gamescom
- Mittelerde: Schatten des Krieges – Gamescom-Fazit
- Need for Speed: Payback – Gamescom-Fazit
- Spellforce 3: Gamescom-Fazit
- Total War: Warhammer 2 – Gamescom-Fazit
- Forza Motorsport 7 – Gamescom-Fazit



DVD 2

VIDEOS (SPECIAL)
- Assassin's Creed: Origins – Das Kampfsystem
- Call of Duty: WW2 – Fazit zur Private Beta
- Destiny 2: Charaktererstellung
- Destiny 2: Let's play
- Die Säulen der Erde – Angespielt
- Hellblade: Senua's Sacrifice – Talk
- Mittelerde: Schatten des Krieges – Der Balrog in Gorgoroth
- Mittelerde: Schatten des Krieges – Online-Conquest-Modus angespielt
- Mittelerde: Schatten des Krieges – Der Shadow-Wars-Modus
- PES 2018: System-Grafikvergleich
- Playstation Now: PS4-Spiele auf dem PC – so funktioniert's!
- Starcraft Remastered: Grafikvergleich



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

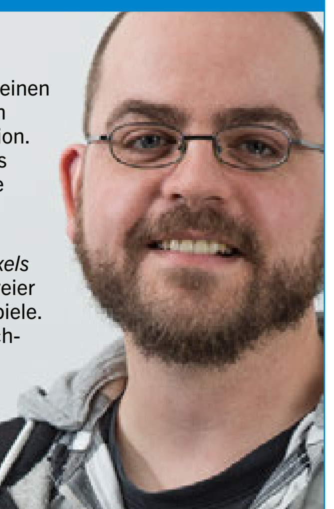
WOLFGANG FISCHER
Chefredakteur

Hat sich einen Traum erfüllt:
Mit dem Podcast-Projekt „Dreierkette mit Libero“, in welchem er mit seinen Kollegen Sascha Lohmüller und Dirk Gooding (PC Games MMore) über eines seiner Lieblingsthemen spricht, schimpft und doziert: den FC Bayern München und die restliche Bundesliga. Man sagt, es wäre unterhaltsam.

Freut sich:
Auf das Saisonfinale der DTM 2017, das er live mit PC-Games-Lesern auf dem Hockenheimring erleben wird. Weitere Infos auf pcgames.de!

Kann es kaum glauben:
25 Jahre PC Games und er durfte die Hälfte dieser Zeit ein Teil der PCG-Redaktion sein.

DAVID BERGMANN
Leitender Redakteur PCGames.de



Spielt gerade:
Destiny 2. Bungie hat's tatsächlich geschafft und in fast allen Belangen einen draufgelegt. Im Oktober kommt dann noch die deutlich schickere PC-Version. Ich brauche dieses Jahr kein anderes Spiel mehr. Sämtliche Release-Pläne bitte einstellen, liebe Publisher.

Lernt viel dazu:
In seinem Buch *Blood, Sweat and Pixels* beleuchtet US-Journalist Jason Schreier die Entwicklung diverser Problem-Spiele. Von *Destiny* bis *Star Wars 1313*. Hochspannende und lehrreiche Lektüre.

Hat keine Angst vor Clowns:
Die neue Staffel *American Horror Story* läuft endlich an. Und, wow, was für ein Auftakt!

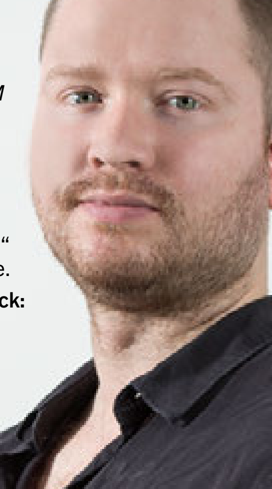
SASCHA LOHMÜLLER
Leitender Redakteur Print

Spielt aktuell:
Destiny 2, Nioh, FIFA 18, PES 2018, NHL 18, Madden NFL 18, NBA 2K18, WoW. Alles auf PS4, bis auf Letzteres. Da ist also im wahrsten Sinne des Wortes ein System erkennbar.

Hört gerade:
Batushka – *Litourgiya*; Argus – *From Fields of Fire*; Satyricon – *Deep Calleth Upon Deep*

Gratuliert:
den ganzen alten Säcken rund um Wolfgang und natürlich auch dem ganzen Nachwuchs zu 25 Jahren PC Games. Meine erste Ausgabe als Leser war damals übrigens – sofern ich micht recht erinnere – die 01/1994. Weil: *Star Trek* auf dem Cover ...

FELIX SCHÜTZ
Redakteur



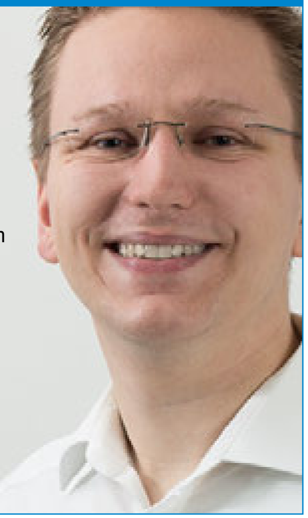
Zuletzt durchgespielt:
Metroid: Samus Returns (3DS) und *Starcraft Remastered*. Zudem wieder massig Zeit in *Heroes of the Storm* versenkt. *XCOM 2: War of the Chosen* wartet schon ...

Freut sich auf den Spiele-Herbst:
Hob, *Cuphead*, *Elex*, *Steamworld Dig 2*, *South Park 2*, *Wolfenstein 2*, *Battlefront 2*, *Black Mirror* – die werden mich locker bis 2018 beschäftigen. Jetzt brauche ich „nur“ noch mehr RAM und eine neue Grafikkarte.

Blieb irritiert, begeistert und entsetzt zurück:
vom Finale der dritten Staffel *Twin Peaks*. Herr Lynch, wir müssen reden.

Hat nach fast zwei Jahren:
endlich wieder Zeit zum Lesen gefunden. Zum Aufwärmen gab's *American Gods* von Neil Gaiman und *Die Verlassenen* von Tom Perrotta.

PETER BATHGE
Redakteur



Hat den Fantasy-Urlaub gebucht:
Nach der Abgabe stehen zwei Wochen Abenteuer in *Divinity: Original Sin 2* an. Anschließend ist ein Abstecher zu den Echsenmenschen in *Total War: Warhammer 2* geplant.

Ist angenehm überrascht:
So viele oftmals PC-exklusive Strategie-Neuerscheinungen in den nächsten Monaten und Jahren – dabei war das Genre doch schon so gut wie tot!

Hat ab sofort viel mehr Platz:
Der neue Arbeitsrechner ist nicht nur um ein Vielfaches schneller als die alte Möhre, sondern auch nur noch ein Viertel so groß. Wenn das doch auch mit dem Auto funktionieren würde – angesichts der Parkplatzsituation in der Innenstadt wäre das ein Segen.

MATTI SANDQVIST
Redakteur



Spielt gerade:
Destiny 2 auf der PS4. Ob der Bungie-Shooter mein geliebtes *World of Warships* für immer ablösen wird, da bin ich mir noch nicht sicher. Jedenfalls ist der Ersteindruck rundum positiv.

Findet es schade:
dass Creative Assembly immer noch keine historische Fortsetzung der *Total War*-Reihe angekündigt hat. Die *Warhammer*-Ableger sind zwar spielerisch toll, gehen aber thematisch komplett an mir vorbei. So muss ich in diesem Herbst mal wieder *Total War: Attila* spielen.

Beglückwünscht an dieser Stelle:
Ralf und Anke. Alles Gute zur Hochzeit!

MATTHIAS DAMMES
Redakteur



Hat seit der letzten Ausgabe:
nicht wirklich ein Spiel fertig durchspielen können. Es buhlen derzeit zu viele Spiele gleichzeitig um meine Aufmerksamkeit. Erwähnen könnte ich hier maximal die erste Episode von *Life is Strange: Before the Storm*, die ich dafür bereits zwei Mal beendet habe.

Spielt derzeit:
Divinity: Original Sin 2, *XCOM 2: War of the Chosen*, *Far Cry 4* und das 20 Jahre alte *Age of Empires*.

Kann endlich auch:
die USA von der Liste der noch zu besuchenden Länder streichen. Anfang September ging es für einen wirklich spannenden Termin nach Seattle. Was ich dort sehen und spielen konnte, lest ihr ab Seite 28.

MATTHIAS HARTMANN
Social Media Manager



Befindet sich aktuell:
irgendwo zwischen Old School und Moderne. Zurück in die Zukunft mit *Starcraft Remastered*. Im Hier und Jetzt mit *Destiny 2*. Und wieder des Öfteren bei den zeitlosen Klassikern auf dem heimischen N64. Schon ein verrückter Ort, dieses Gaming!!

Spielt derzeit:
Playerunknown's Battlegrounds, Starcraft Remastered, PES 2018, Destiny 2.

Ist geflasht:
dass die PC Games ein unglaubliches Vierteljahrhundert alt wird. Damals gelesen und heute selbst mit an Bord. Wahnsinn!

Sammelt momentan:
den Spielevorrat für die Winterzeit. Und die Ernte ist reich.

KATHARINA REUSS
Redakteurin

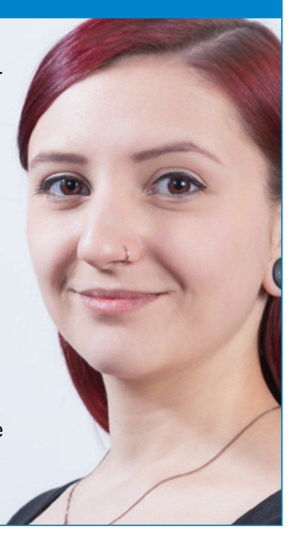


Spielt gerade:
The Binding of Isaac: Afterbirth Plus (auf der Switch) und *Dishonored: Tod des Außenseiters.*

Hat Schwierigkeiten:
sich an Kollegen Chris zu erinnern, nachdem dieser gefühlte Monate im Urlaub verbracht hat. Das Bild unter diesem Kasten hat mir zum Glück auf die Sprünge geholfen.

Freut sich:
über das Jubiläum der PC Games, Kaffee nach dem Aufstehen, wenn ein kompliziertes Rezept gelingt, Sonnenschein am Arbeitsplatz, freundliche Menschen, Lernerfolge, freundliche Tiere, frische Luft, Blumen auf dem Balkon und wenn das Superheldenfimgenre endlich stirbt.

PAULA SPRÖDEFELD
Volontärin



Freut sich über:
ihre endlich wieder abgeschwollene Wange. Weisheitszähne adé und auf nimmer wiedersehen!

Spielt gerade:
Hellblade: Senua's Sacrifice (da krieg ich Herzchenaugen) und *The Evil Within* (zur Auffrischung für Teil 2).

Schaute erst letztens:
Die siebte Staffel *Game of Thrones* zu Ende und war begeistert. Vor allem über Jon Snows nackten Hintern. YAY!

Kann kaum glauben:
dass sie fast genauso alt ist wie die PC Games! Als ihr schon das erste Heft gelesen habt, konnte ich vielleicht gerade mal meinen Kopf selbst oben halten. Auf weitere 25 erfolgreiche Jahre! (Da bin ich dann 50. Oder tot.)

CHRISTIAN DÖRRE
Redakteur



Hat für diese tolle Jubiläumsausgabe:
so gut wie gar nichts gemacht, da er in der Abgabewoche erst aus dem Urlaub zurückkehrte. Perfekte Planung!

Muss zur Strafe:
Wolfgangs Honigzimmer putzen. Hat mal jemand einen Hochdruckreiniger?

Spielt gerade:
FIFA 18. Also nicht jetzt gerade, weil das Spiel erst nach der Abgabe erscheint, aber wahrscheinlich gerade, wenn ihr diese Zeilen lest. Vielleicht.

Macht hier schamlos Werbung:
für *Headlock*, den Pro-Wrestling-Podcast. Warum? Na weil er gnadenlos gut ist! Außerdem gehört ein gewisser Christian D. aus N. zum Kern-Team. Hört doch einfach mal rein! www.headlock.de

LUKAS SCHMID
Redakteur



Fliegt:
anders als geplant nun doch nicht nach Japan, dafür aber nach Bali in den Urlaub. Ein anständiger Tausch, wie ich finde! Sandstrand, gutes Essen, über 30 Grad, fliegende Blauwale in Lederhosen, … Haha, nur ein Scherz! Ob das Essen vor Ort wirklich gut ist, weiß ich derzeit natürlich noch nicht!

Hat:
da seine Freundin außer Landes weilt, in den letzten Wochen so gut wie gar nix gekocht. Als Strohwitwer lässt es sich auch von Nudeln, Pizza und Döner gut leben. Ab Ende September ist sie aber wieder da und dann schwinge ich wieder den Kochlöffel.

Hat:
erstmals seit langer Zeit wieder eine ganze Serie geguckt. Aufregend!

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Schlaflos in Seattle

Für die Titelstory dieser Ausgabe hatte unser Matthias die Ehre, einmal über den grossen Teich nach Seattle zu fliegen. Dort durfte er die im Oktober erscheinende Definitive Edition von Age of Empires ausgiebig spielen – sowohl den Single- als auch den Multiplayer-Modus. Ausserdem standen auch diverse Interviews auf dem Programm, unter anderem mit der Chefin der Spielesparte von Microsoft, Shannon Loftis. Wie gut der überarbeitete RTS-Klassiker Matthias gefallen hat, lest ihr ab Seite 26.





Rollenspielrunde

Für diese Ausgabe haben wir vier Leser eingeladen, damit sie Piranha Bytes kommendes Sci-Fi-Rollenspiel Elex noch vor dem Erscheinen ausgiebig spielen können. Insgesamt waren alle Teilnehmer rundum zufrieden. Ob ihnen aber auch Peters Kabelsalat zum Mittag wirklich geschmeckt hat, da sind wir uns nicht ganz sicher.





Gamescom 2017

Zum Erscheinen dieser Ausgabe ist es wieder eine Weile her, dass in Köln die grösste Spielemesse der Welt stattfand. Jedenfalls waren wir natürlich auch vor Ort und haben anhand unserer Gamescom-Termine die eine und andere Vorschau dieser Ausgabe geschrieben.



25 JAHRE PC Games

EIN RÜCKBLICK

Seit einem stolzen Vierteljahrhundert prägt PC Games die Landschaft der deutschen Spielemagazine. Zum großen Jubiläum blicken wir auf die Anfänge zurück – in eine Zeit, in der *Call of Duty*, *GTA*, *Warcraft* und selbst das Internet noch Zukunftsmusik waren.

INHALT

Die Erstausgabe von Oktober 1992	Seite 13
Wertungskästen im Wandel der Zeit	Seite 15
Auf einen Blick: Das Wichtigste aus 25 Jahren	Seite 16
Großes Jubiläumsgewinnspiel auf acht Seiten	Seite 18

Hinter den Kulissen



Das Redaktionsteam kennt ihr bereits. Hier seht ihr einige der vielen anderen Kollegen, die im Hintergrund für eure PC Games schuften!

PC Games ist heute viel mehr als nur ein Heft. Zu der Marke zählen beispielsweise die aufwendige Video-Produktion, Social Media, unsere Website www.pcgames.de, das Anzeigengeschäft und vieles, vieles mehr. Darum arbeiten weit mehr Menschen unter unserem Dach als ein paar Redakteure und Video-Reporter. Hier zeigen wir euch einen kleinen Teil der vielen Experten, die Tag für Tag hinter den Kulissen dafür sorgen, dass Heft, Website, Videos und vieles mehr rund um die PC Games entstehen. Hintere Reihe von links nach rechts: Philipp Reuther (Hardware-Redaktion), Werner Sprachmüller (Vertrieb und Abos), Annett Heinze (Anzeigen), Martin Closmann (Produktionsleitung), Jeanette Haag (Marketing), Daniel Kunoth (Mediengestaltung Video und schönstes Lächeln im Verlag), Frank Stöwer (Hardware-Redaktion) und Sebastian Bienert (Layout). Vordere Reihe von links nach rechts: Matthias Schöffel (Layout), Markus Wollny und Christian Zamora (Webentwicklung und Community), Claudia Brose (Lektorat), Jasmin Sen-Kunoth (Layout), Franziska Behme (Anzeigen) und Michael Schraut (Mediengestaltung Video).

PC Games 10/1992: Die Erstausgabe

Im Oktober 1992 lag sie am Kiosk, frisch gedruckt, mit knallgelbem Cover und bemerkenswert langweiligem Titelthema: die Erstausgabe der PC Games. Ihre Geburtsstunde war nur wenige Monate früher, nämlich am 3. April 1992, als die Verantwortlichen beim Nürnberger CP Verlag beschlossen, neben dem Multiformat-Magazin *Playtime* ein weiteres Heft auf den Markt zu bringen, das sich speziell PC-Spielen widmen soll. Aus zig Namensvorschlägen – darunter Tollkühnes wie „Hard & Soft“ oder „PC Twister“ – setzte sich die schlichte „PC Games“ durch.

Trotz der kurzen Zeit zwischen Konzeption und Erstveröffentlichung präsentierte sich die blutjunge PC Games als durchdachtes Heft, das auf Anhieb viele Fans gewann. Rund 20 Autoren hatten dafür gesorgt, dass neben 29 Tests und 15 Vorschau-Artikeln auch Reportagen, Empfehlungen, Tipps (damals noch mit einem P geschrieben), Hardware-Seiten, Branchennews, eine Leserbriefecke und vieles mehr in der Erstausgabe landeten. Der günstige Einstiegspreis von 4 DM wurde nach zwei Ausgaben um drei Mark angehoben, was dem Erfolg aber keinen Abbruch tat: Ein Jahr nach seiner Einführung konnte PC Games bereits mehr als 50.000 verkaufte Hefte vorweisen.

Laura wer?

Dass ausgerechnet das Sierra-Adventure *Laura Bow: Der Dolch des Amon Ra* das Cover schmückte, erscheint umso kurioser, wenn man den dazugehörigen Artikel liest: Gerade mal zwei Seiten nimmt die Titelstory ein, am Ende wird das Spiel mit einer schwachen 67 bewertet und gerät danach in Vergessenheit. Viel besser schneiden dagegen das Mittelalter-Rollenspiel *Darklands*, das Sci-Fi-RPG *Bat 2* und vor allem das Golfspiel *Links 386 Pro* ab – Letzteres kassierte eine satte 93er-Wertung und begeisterte mit moderner Grafik, die allerdings ihren Preis hatte: Um die 640 x 480 Pixel bei 256 Farben darzustellen, sollte mindestens ein flotter 386er mit 2 MB Arbeitsspeicher im PC-Gehäuse stecken! Der PC-Games-Award war übrigens noch nicht an Wertungen geknüpft – sogar die Fliegersimulation *B17: Flying Fortress* konnte trotz 69er-Urteil die Trophäe abräumen. Auffällig: Die schiere Menge an Simulationen und Sportspielen im Heft – die Genres waren zu der Zeit eben schwer angesagt! Das wusste auch Redakteur Hans Ippisch (heute Verlagsleiter der Computec Media Group) und beleuchtete in seinem zweiseitigen Special „MS-DOS Fußball“ die wichtigsten Spiele rund um den digitalen Rasensport.

Tipp: Klassiker günstig abstauben!

Gemeinsam mit GOG.com bieten wir ausgewählte Titel, die wir in der Erstausgabe getestet haben, zum besonders günstigen Preis an! Mehr Infos zu der Rabatt-Aktion findet ihr auf www.pcgames.de/gog-aktion.



Grafisch mies, spielerisch eine Wucht: Das RPG *Darklands* spielt im Deutschland des 15. Jahrhunderts. Wertung: 79 plus Award!



Mit 93 Punkten war die grafisch brillante Golfsimulation *Links 386 Pro* das bestbewertete Spiel in der PC-Games-Erstausgabe.

Lure of the Temptress, ein Frühwerk der *Baphomets Fluch*-Erfinder Revolution Software, schnitt im Test nur mit 69 Punkten ab.

Die Diskette: Satte 1,44 MB!

Von Anfang an das Aushängeschild der PC Games: die 3,5-Zoll-Diskette. In der Erstausgabe enthielt sie die Knobelspiele *Soul Magician* und *Atom*. 1995 wurde die beliebte Diskette von der Cover-CD abgelöst. Spätestens ab da galt PC Games lange als einer der wichtigsten Lieferanten für exklusive Demos (u. a. die begehrte Probefassung von Blizzards *Diablo* in PC Games 11/96) sowie für Patches und Bugfixes, die in der Prä-Internet-Ära kaum auf anderem Wege zu bekommen waren.



Helden der Anfänge



Nach 25 Jahren immer noch mit Eifer dabei (v. l. n. r.): Christian Müller (anfangs leitender Redakteur, heute Head of Online der Computec Media Group), Hans Ippisch (damals Redakteur, heute CEO der Computec Media Group), Hansgeorg Hafner (damals wie heute Layout) und Simon Schmid (damals Layout, heute Grafiker). Nicht im Bild, aber auch seit der Erstausgabe an Bord: der unsterbliche Rossi (siehe unten).

Wie haben die das damals gemacht?

Wer das digitale Zeitalter nicht zu schätzen weiß, hat Anfang der 90er-Jahre ganz offensichtlich kein gedrucktes Heft produziert. Denn die damalige Zeit war mit allerlei Herausforderungen verbunden, über die heutige Redakteure und Spieler allenfalls lachen können. Das typische Beispiel: Screenshots! Heute genügt dazu ein Tastendruck, schon liegt das Bild in perfekter Auflösung auf der Festplatte. Zu den Anfängen der PC Games wurde das jedoch etwas rustikaler gemacht: Ein Redakteur bewaffnete sich zunächst mit einem leistungsstarken Fotoapparat, begab sich in einen möglichst dunklen Raum, startete dort das Spiel – und fotografierte den Bildschirm ab. Da es zu dieser Zeit aber noch keine Digitalkameras gab, mussten die Negative dann zuerst in die Bildentwicklung. Anschließend wurden die fertigen Fotos mühsam eingescannt und vom Layout weiter verarbeitet, bis sie schließlich ihren Weg ins Heft fanden. Und wie recherchierten die Redakteure anno 1992, als das Internet noch wie Science-Fiction anmutete? Richtig: per Post (Pressemitteilungen wurden morgens aus dem Briefkasten gefischt!), per Faxgerät und natürlich mit dem guten alten Telefon. Letzteres hatte immerhin schon Tasten und keine Wählscheibe mehr.

Rossis Rumpelkammer

Kaum zu glauben: Bereits im ersten Heft (also vor genau 302 Ausgaben!) startete Rainer „Rossi" Rosshirt seine beliebte PC-Games-Leserbriefecke. Das ist schon allein deshalb bemerkenswert, weil es bei einer Erstausgabe logischerweise noch gar keine Leserzuschriften gab. Also nutzte Rossi die Rubrik zunächst, um seinerseits einen Brief an die Leser zu schreiben und sie mit dem gleichen unverwechselbaren Stil zu begrüßen, dank dessen seine Rumpelkammer bis heute noch zu den absoluten Lieblingsseiten unserer Leser zählen. Im Laufe der Jahre hat Rossi die Rubrik hier und da mit frischen Ideen aufgepeppt, darunter eine kleine Kochecke, in der Rossi selbst kreierte Rezepte vorstellt (und die garantiert niemals unter „Gesund & vital" laufen werden). Wir gratulieren unserem alten Leserbriefonkel ganz herzlich und sagen: Danke, Rossi!

„Hightech lässt grüßen!"

Auf Seite 90 der Erstausgabe schreibt Autor Bernd Reimann: „Längst sind die Zeiten einfacher Grafiken vorbei. An die Stelle simpler Gitterdarstellungen, 3D-Modelle oder grob gerasteter Figuren treten perfekte Simulationen und Stereo-Sound. Hightech lässt grüßen!" Die „fotorealen Bilder", führt der Autor weiter aus, seien natürlich auf einfachen 286er-Rechnern nicht mehr darstellbar, stattdessen würden zeitgemäße Spiele nach modernster Technik verlangen. Anschließend stellt der Redakteur ein damaliges High-End-Modell vor: den Acrobat stone von Maxdata. Ein Hammerteil! Im Tower-Gehäuse steckten ein pfeilschneller 468-DX-Prozessor mit 33 MHz Taktfrequenz, 8 MB Arbeitsspeicher, eine 130 MB große Festplatte, zwei Diskettenlaufwerke und die 2D-Grafikkarte S3 86C911. Für den guten Ton sorgte der SoundBlaster Pro und der mitgelieferte 14-Zoll-Bildschirm stellte bis zu 1.024 x 768 Pixel dar. Auch eine Maus, MS-DOS 5.0 sowie Windows 3.1 waren im Paket enthalten. Der stolze Preis: 4.995 DM.



Die Wertung im Wandel der Zeit

In 25 Jahren blieb bei PC Games kaum ein Stein auf dem anderen. Jedes Element wurde irgendwann einmal umgebaut, aber keines so häufig wie der Wertungskasten, nämlich insgesamt zehnmal. Kein Wunder: Jahr für Jahr diskutieren wir intern sowie mit unseren Lesern, welche Infos in einen Test hineingehören, welche Kategorien, Noten und Standard-Infos man erwarten kann, und natürlich wird auch die Wertungsfindung selbst immer wieder auf die Probe gestellt. Hier zeigen wir einige der wichtigsten Evolutionsschritte des Wertungskastens!



1992

Das erste Wertungsdesign informierte auf einen Blick über damals wichtige Anforderungen, beispielsweise ob erweiterter Speicher (EMS) und welcher Soundkartentyp (Adlib, Roland oder Soundblaster) benötigt wurde. Anfangs vergaben wir noch eine Einzelwertung für „Originalität“, was aber ein Jahr später abgeschafft wurde.



1997

Der grundlegende Look des Originals blieb erhalten, der Inhalt dagegen war den Zeiten angepasst: Präzisere Hardware-Anforderungen und ein eigener Abschnitt für unterstützte 3D-Grafikbeschleuniger lieferten auf einen Blick wichtige Infos.

1999

Kurz vor der Jahrtausendwende: Kategorien wie Grafik und Sound bekamen Schulnoten verliehen, Multiplayer nahm viel mehr Platz ein und detailreichere Hardware-Angaben erleichterten den Spielekauf.



2002

Ungewöhlich bunt präsentierte sich das Redesign im Jahr 2001. Ein Jahr später wurde der Wertungskasten um ein erstes Pro- und Contra-Element erweitert und Grafikkarten wurden in Leistungskategorien zusammengefasst.



2006

Im Februar erklärte PC Games die Motivationskurve zur Wertungsgrundlage, teilweise wurde sie mit zig Erklärungen über zwei volle Seiten gedruckt. Das war transparent, aber unbeliebt – die Kurve musste später weichen.

Genre	Gewichtungsfaktor Sound	Grafik	Gameplay	Orig.
Arcade Action	0,3	0,3	0,3	0,1
Jump 'n' Run	0,3	0,3	0,3	0,1
Beat 'em up	0,3	0,3	0,3	0,1
Shoot 'em up	0,3	0,3	0,3	0,1
Adventure	0,2	0,3	0,4	0,1
Text Adventure	0,2	0,2	0,5	0,1
Denkspiel	0,1	0,2	0,6	0,1
Simulation	0,3	0,4	0,2	0,1
Rollenspiel	0,2	0,3	0,4	0,1
Strategie	0,1	0,3	0,5	0,1
Sportspiel	0,2	0,3	0,4	0,1
Wirtschaftssim.	0,1	0,3	0,5	0,1

Aller Anfang war ... kompliziert!

Wie eine „faire“ Wertung aussieht, darüber zerbrach man sich schon vor 25 Jahren den Kopf. PC Games versuchte sich darum an einem abenteuerlichen Wertungssystem und begründete es in der Erstausgabe so: „Die Meinungen über die Gratwanderung zwischen Objektivität und Subjektivität in Spieletests gehen sicherlich auseinander. Wir haben jedoch einen Weg gefunden, die Bewertungen an objektiven Gesichtspunkten festzumachen.“ Und zwar so: Zu Beginn bewertete PC Games ein Spiel in den Kategorien Sound, Grafik, Gameplay und Originalität, aus denen die Gesamtwertung errechnet wurde. Allerdings wurde dabei ein Gewichtungsfaktor berücksichtigt, der sich je nach Genre unterschied (siehe Tabelle links). Die Gameplay-Wertung spielte für Denk- und Strategiespiele beispielsweise eine weit größere Rolle als für Jump & Runs. Ein Wahnsinn, der erst ein Jahr später enden sollte: Ab Ausgabe 10/93 wurde die Gesamtwertung einfach unabhängig von gewichteten Teilwertungen vergeben.

1992
1993
1994
1995
1996
1997
1998
1999
2000
2001
2002
2003
2004

1992 | Die Geburtsstunde



Im September 1992 erscheint unsere Erstausgabe. Ein knallgelbes Cover, 4 Deutsche Mark Kaufpreis, 5 Layouter, 15 Spiele in der Vorschau, 20 Redakteure, 29 Spiele im Test, alles verteilt auf 100 Seiten – und natürlich hatte noch niemand im Team eine Ahnung, dass das Heft mit seiner ungewöhnlichen „Covermount"-Diskette nicht nur ein großer Erfolg werden, sondern stolze 25 Jahre überdauern würde!

1992 | Amiga Games: Die kleine Schwester



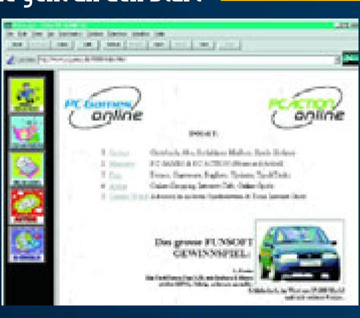
Parallel zur PC Games produziert ein zweites Redaktionsteam die Schwesterzeitschrift *Amiga Games*. Obwohl der Amiga bereits ab 1994 stark an Bedeutung verliert, erscheint das Heft bis Ende 1996.

1995 | Alle Wege führen nach CD-ROM

PC Games erscheint ab der Ausgabe 01/95 nicht nur mit Diskette, sondern auch als CD-ROM-Ausgabe. Zum Aufpreis von nur 2,50 DM enthält die Silberscheibe mehrere Demos, Patches und Shareware.

1996 | pcgames.de geht an den Start

Unsere bescheidenen Gehversuche im Internet: Die junge pcgames.de erblickt das Licht der Online-Welt! Von Anfang an beliebt ist die Chat-Funktion, die es den Lesern erlaubt, sich mit der Redaktion austauschen.



1996 | PC Games Plus

Das Ende der Diskette: Mit Ausgabe 10/96 gibt's das Heft nun ohne CD-ROM zum Preis von 5,90 DM oder mit Datenträger für 9,90 DM. Zudem erscheint mit PC Games Plus eine neue Heftvariante – zum Preis von 19 Mark und 80 Pfennig gibt's hier eine Vollversion dazu.

1998 | Ausstattungsoffensive

Demos, Videos und Tools fordern ihren Tribut: Ab Ausgabe 05/98 ist die CD-ROM-Ausgabe regelmäßig mit zwei Datenträgern bestückt.

1999 | Bestleistung

PC Games erzielt seinen Verkaufsrekord mit einer Auflage von über 360.000 Heften. Obwohl der gesamte Print-Markt zunehmend strauchelt, erreicht PC Games bis 2006 immer noch eine gewaltige Auflage von monatlich über 200.000 verkauften Heften.

2000 | Die DVD erobert PC Games



Zwar konnten Abonnenten bereits eine PC-Games-Variante mit DVD-Datenträger bestellen, doch im November 2000 wird daraus ein neuer Standard: Von nun an gibt's PC Games in einer vierten Version regulär am Kiosk – mit 4,7 GB an Videos, Demos und mehr auf DVD.

2000 | Willkommen, liebe Hardware-Schwester!



Hardware spielt von Anfang an eine wichtige Rolle in PC Games. Tuning-Tipps und Tests neuer Grafikkarten sowie anderer Komponenten werden im Laufe der Jahre immer gefragter. Dem tragen wir Rechnung: Mit *PC Games Hardware* (Erstausgabe 11/2000) entsteht eine neue Fachzeitschrift mit komplett eigenständigem Redaktionsteam. Der Beginn einer Erfolgsgeschichte!

2003 | Doppelte Datenpackung



Demos und Videos verschlingen immer mehr Platz. Ab Ausgabe 07/2003 erscheint PC Games erstmals mit doppelseitiger DVD, die insgesamt 8,5 GB Daten beherbergt. Gleichzeitig führen wir die günstige Magazin-Variante ohne Datenträger ein, die es auch heute noch gibt.

2004 | Der Wertungsüberflieger



Half-Life 2 erzielt in Ausgabe 12/2004 eine Traumwertung von 96 Punkten, was seitdem keinem anderen Spiel mehr in PC Games gelungen ist! Zuvor konnten sich nur *Wing Commander 3* (02/1995) und *Strike Commander* (07/1993) mit dieser Wertung schmücken.

2003 | Vollversion wird zur Pflicht

Ab Ausgabe 09/2003 erscheint PC Games grundsätzlich nur noch mit mindestens einer ordentlichen Vollversion auf der Heft-DVD. Zuvor waren die kompletten Spiele nur in Ausnahmefällen oder in der teureren PC-Games-Plus-Ausgabe enthalten.

2005 · 2006 · 2007 · 2008 · 2009 · 2010 · 2011 · 2012 · 2013 · 2014 · 2015 · 2016 · 2017

2006 | Extended und Premium



Ab Ausgabe 10/2006 erscheint PC Games auch als Extended-Fassung mit 32 zusätzlichen Seiten. Einen Monat später ergänzen wir das Angebot um die sogenannte Premium-Ausgabe. Diese steckt in einer aufwendigen Silbertüte, die neben der Extended-Ausgabe auch allerlei Goodies wie Poster, Anhänger und Pappaufsteller zu einem angesagten Top-Spiel enthält.

2005 | Die WoW-Ära beginnt

Blizzards *World of Warcraft* legt einen kometenhaften Start hin. Im Sommer 2005 veröffentlichen wir darum unser erstes Sonderheft zu dem Spiel: die „WoW-Bibel". Der Erfolg des Heftes übersteigt unsere kühnsten Erwartungen! Wir lassen die Ausgabe in mehreren Auflagen nachdrucken, jeweils kräftig überarbeitet. Als besonders beliebt entpuppt sich das exklusive Riesenposter der Spielwelt, das wir aufgrund der enormen Nachfrage in irren Stückzahlen nachbestellen.



2007 | Wenn's noch etwas MMORE sein darf



Der Erfolg von *World of Warcraft* nimmt kein Ende, vereinzelte Sonderhefte und Specials werden dem Phänomen schlichtweg nicht mehr gerecht. Darum beschließen wir, ein neues, eigenständiges Expertenteam aufzubauen, das sich zunächst nur Blizzards Online-RPG widmen soll. Die Rechnung geht auf: *PC Games MMORE* entwickelt sich erfolgreich und ist auch heute noch gut im Geschäft!

2009 | Auf Sendung: Der PC-Games-Podcast

Am 10. Juli 2009 veröffentlichen wir die erste Ausgabe des PC-Games-Podcast auf pcgames.de. 25 Minuten plaudern wir über damals heiße Themen wie *Dragon Age*, *Risen* und *Command & Conquer 4*.



2009 | Social Media: Schleppender Start

Endlich richten wir eine eigene Facebook-Seite für PC Games ein! Trotzdem dauert es noch ein gutes Jahr, bis wir uns der Facebook-Präsenz tatsächlich mit voller Kraft widmen – ganz anders als heute, denn mittlerweile spielt Social Media über Kanäle wie Facebook, YouTube und Twitter eine wichtige Rolle in unserem Tagesgeschäft!



2012 | Video für alle!

Am 5. Juli 2012 eröffnen wir auf YouTube unseren eigenen PC-Games-Videokanal und bieten unsere Beiträge dort kostenlos an. Hier im Bild: ein entspanntes Let's Play mit Paula und Simon.



2015 | Digital statt Print

Wer nicht mit der Zeit geht, der muss mit der Zeit gehen. Weil wir aber gerne bleiben wollen, reagieren wir auf den hart umkämpften Zeitschriftenmarkt und spendieren der PC Games eine runderneuerte, moderne Digitalausgabe – diese E-Paper-Version kann man heute unter anderem über shop.computec.de kaufen. Tipp: Hier gibt's auch die Erstausgabe 10/92 zum Schmökern – vollkommen gratis!



2015 | Geduld zahlt sich aus

Unser Facebook-Kanal erreicht dank intensiver Pflege immer mehr Nutzer, bis wir im November 2015 schließlich die Grenze von 200.000 Fans überschreiten. Heute sind es rund 240.000 Follower!

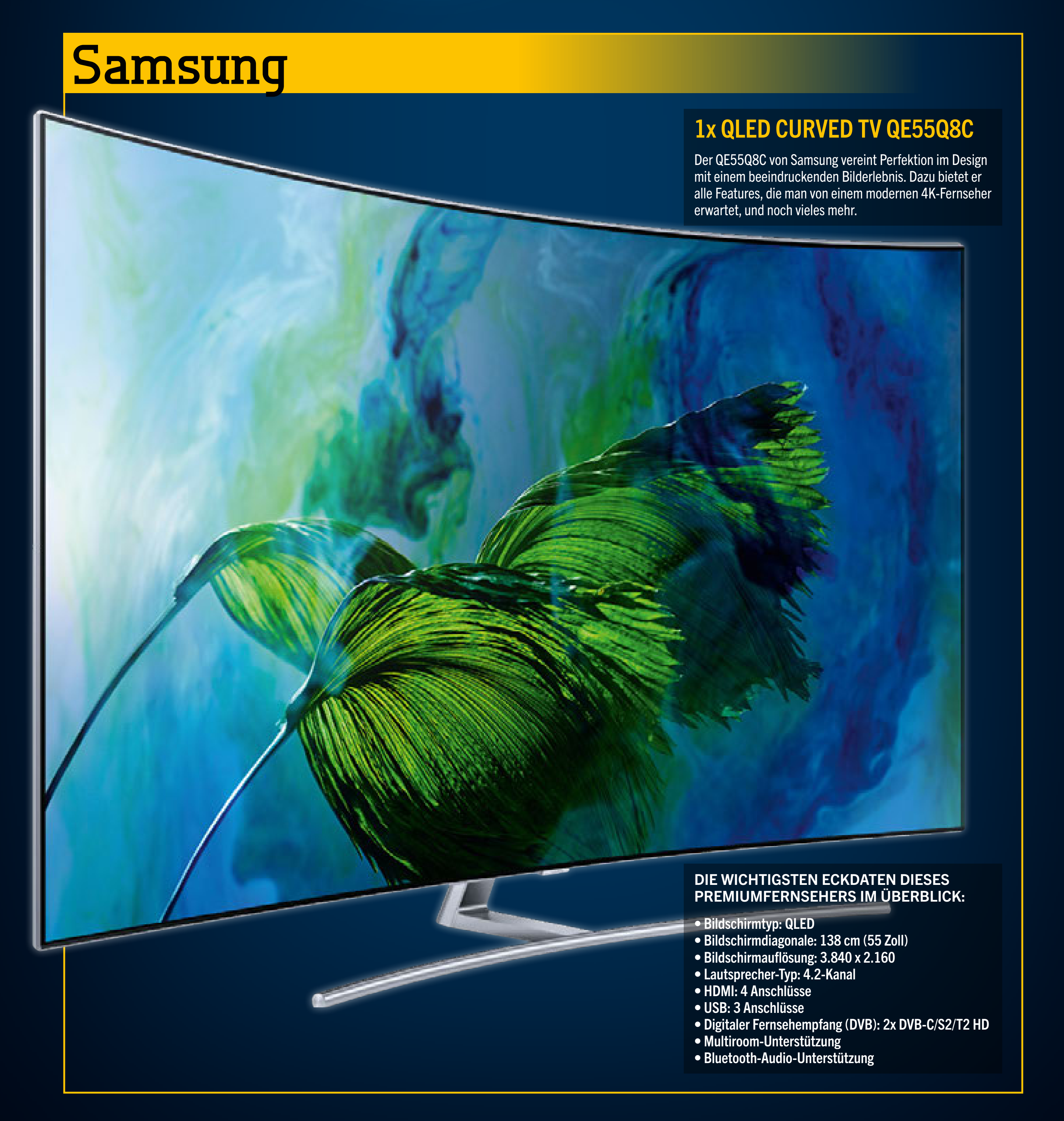
2017 | YouTube knackt die 100.000

In diesem September zählt unser YouTube-Videokanal erstmals mehr als 100.000 Abonnenten. Das Redaktionsteam freut sich riesig und bedankt sich an dieser Stelle ganz herzlich bei der Community!

25 JAHRE PC Games GEWINNSPIEL

Was wäre ein Mega-Jubiläum ohne ein passendes Mega-Gewinnspiel? Nicht annähernd so spannend! Darum haben wir keine Kosten und Mühen gescheut, um für euch viele tolle Preise an Land zu ziehen! Viel Glück beim Mitmachen!

Samsung



1x QLED CURVED TV QE55Q8C

Der QE55Q8C von Samsung vereint Perfektion im Design mit einem beeindruckenden Bilderlebnis. Dazu bietet er alle Features, die man von einem modernen 4K-Fernseher erwartet, und noch vieles mehr.

DIE WICHTIGSTEN ECKDATEN DIESES PREMIUMFERNSEHERS IM ÜBERBLICK:

- Bildschirmtyp: QLED
- Bildschirmdiagonale: 138 cm (55 Zoll)
- Bildschirmauflösung: 3.840 x 2.160
- Lautsprecher-Typ: 4.2-Kanal
- HDMI: 4 Anschlüsse
- USB: 3 Anschlüsse
- Digitaler Fernsehempfang (DVB): 2x DVB-C/S2/T2 HD
- Multiroom-Unterstützung
- Bluetooth-Audio-Unterstützung

Gigabyte

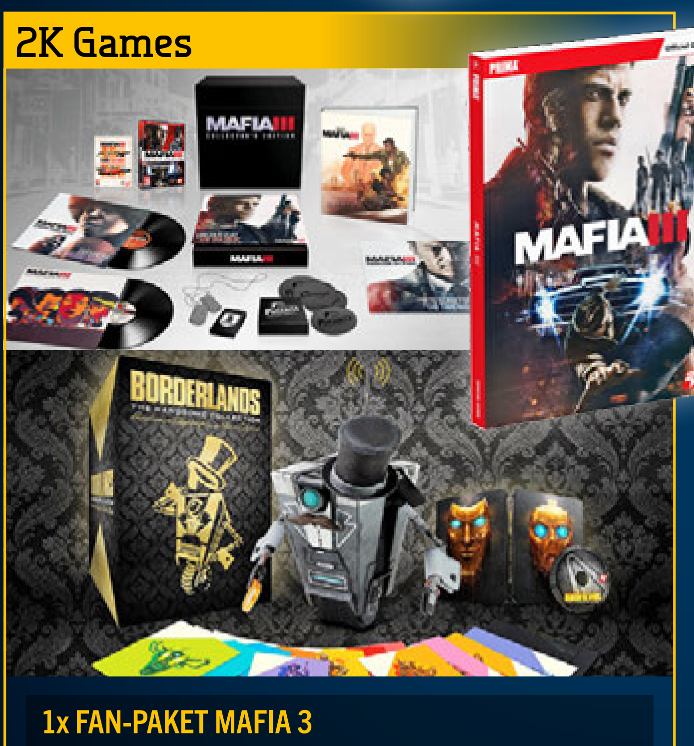
1x GIGABYTE P57X V7

Eckdaten: CPU: Intel Core i7-7700HQ, 4x 2.80GHz • RAM: 16GB DDR4 • HDD: 1TB • SSD: 512GB M.2 SATA/AHCI (2280/M-Key Slot, NVMe-Support) • Freie Slots: N/A • Optisches Laufwerk: DVD+/-RW DL • Grafik: NVIDIA GeForce GTX 1070 (Mobile), 8GB GDDR5, 1x VGA, 1x HDMI 2.0, 1x Mini DisplayPort • Display: 17.3", 2560x1440, non-glare, IPS, 120Hz Display • Anschlüsse: 1x USB-C 3.1, 3x USB-A 3.0, 1x Gb LAN • Wireless: WLAN 802.11a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.2 • Cardreader: SD/SDHC/SDXC • Webcam: 0.9 Megapixel • Betriebssystem: Windows 10 Home 64bit • Akku: Li-Polymer, 75.81Wh • Gewicht: 3.00kg • Besonderheiten: beleuchtete Tastatur, Nummernblock • Herstellergarantie: zwei Jahre





2K Games



1x FAN-PAKET MAFIA 3

Mafia 3 Collector's Edition, Mafia-3-Plattenspieler und offizielles Lösungsbuch zum Spiel

1x BORDERLANDS: THE HANDSOME COLLECTION CLAPTRAP-IN-A-BOX GENTLEMAN EDITION

1x FAN-PAKET CIVILIZATION 6

Bestehend aus dem PC-Spiel und dem auf 500 Exemplare limitierten Presskit zum Spiel (ohne Abb.)

Warner



2x PS4-PAKET INJUSTICE 2

PS4-Spiel Injustice 2, Kartenspiel, Flaschenöffner, North-Face-Rucksack, Basecap, Hoodie

2x XBO-PAKET INJUSTICE 2

Xbox-One-Spiel Injustice 2, Kartenspiel, Flaschenöffner, Basecap, Hoodie, North-Face-Rucksack

Captiva

1x GAMING-PC 99917V2

Einsteiger-Gaming-PC – das Multitalent

Der Kracher der Saison und unser klassischer Einsteiger in die Welt von WoW & Co.! Das Multitalent unter Captivas Ägide, 99917V2 aus der GAMESCOM EDITION, mit einer Hammerausstattung – und das für wenig Geld – hat so einiges zu bieten. Angefangen bei Intels leistungsstarkem Kaby-Lake-Prozessor i5-7400 mit 3 GHz. über eine Seagate-Barracuda-Festplatte mit 1 TB bis hin zu einer Speicherkapazität von 8 GB erledigt der Rechner mühelos auch anspruchsvolle Aufgaben. Die verbaute SSD von Kingston mit 120 GB verringert die Ladezeiten enorm und ermöglicht einen rasanten Start deiner Anwendungen und Spiele. Natürlich darf für eine ausgewogene Spielleidenschaft eine beeindruckende Grafikkarte nicht fehlen. Wie wäre es also mit Palits GeForce GTX1050 2GB StormX? Die ist echt krass und steckt voller Gaming-Potenzial, das es auszuschöpfen gilt. Wie das geht, wisst ihr sicher am besten – und wenn nicht, werdet ihr es bald wissen. Spätestens wenn ihr bereit seid, eine Legende Azeroths zu werden oder als Held in die Geschichte eures Spiels einzugehen. Ganz gleich ob Anfänger oder Profi, der Rechner gibt euch, was ihr braucht, um eure Gegner an die Wand zu spielen.

Samsung



1x MONITOR C32HG70

- LED-Curved-31,5-Zoll-Monitor
- 2x HDMI
- 1 ms Reaktionszeit

Capcom



5x PC-SPIEL
MARVEL VS. CAPCOM: INFINITE

5x PS4-SPIEL
MARVEL VS. CAPCOM: INFINITE DELUXE EDITION

5x XBOX-ONE-SPIEL
MARVEL VS. CAPCOM: INFINITE

Rockstar



5x FAN-PAKET GRAND THEFT AUTO 5
Bestehend aus Strandtuch, Golfschläger, T-Shirt „Los Santos“, T-Shirt „CNT“, T-Shirt „Bugstars“ und T-Shirt „Love Fist“

Blizzard

- **1x PC-SPIEL** DIABLO 3: COLLECTOR'S EDITION
- **1x PC-SPIEL** DIABLO 3: REAPER OF SOULS – COLLECTOR'S EDITION
- **1x PC-SPIEL** STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY – COLLECTOR'S EDITION
- **1x PC-SPIEL** OVERWATCH: COLLECTOR'S EDITION
- **1x PC-SPIEL** WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA – COLLECTOR'S EDITION
- **1x PC-SPIEL** WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING – COLLECTOR'S EDITION (SIGNIERT)



Bethesda



1x PC-SPIEL FALLOUT 4 PIP-BOY-EDITION

1x PS4-KONSOLE IM PREY-DESIGN + PS4-SPIEL PREY (SIGNIERT)

1x PC-SPIEL WOLFENSTEIN 2: COLLECTOR'S EDITION

Viewsonic

3x XG2530

Der optimale Monitor für E-Sportler und Gaming-Enthusiasten (25 Zoll, 240 Hertz und 1 ms Reaktionszeit)

240-Hz-E-Sport-Champion
Der ViewSonic® XG2530 ist ein E-Sport-Monitor mit einer ultraschnellen nativen Bildwiederholfrequenz von 240 Hz und einer blitzschnellen Reaktionszeit von 1 ms. Im Zusammenspiel ergibt sich ein seidenweiches und flüssiges Gameplay, damit ihr euer Ziel, bei rasanten Actionszenen, mit Leichtigkeit aufspüren, anvisieren und angreifen können, und dies während eines nervenaufreibenden Gameplays im Wettbewerb. Zusätzlich zu den verschiedenen Voreinstellungen für FPS, RTS, MOBA oder auch den benutzerdefinierten Modi ist bei diesem absolut wettbewerbsfähigen Gaming-Monitor der maßgeschneiderte ColorX-Modus voreingestellt, mit dem die bestmögliche Leistung für ein Overwatch-Gameplay abgerufen werden kann; darunter die höchste Bildwiederholfrequenz, schnellste Reaktionszeit und optimale Farbwiedergabe. Gamer können zwischen diesen optimierten Leistungseinstellungen mithilfe eines Tastendrucks wechseln. Die Einstellungen des Monitors können überaus fein vorgenommen werden, wie z. B. die Einstellungsmöglichkeit der Reaktionszeit in 5 Stufen oder die Schwarzstabilisierung in 22 Stufen und eine Vielzahl an einstellbaren Seitenverhältnissen. Hiermit besitzt ihr ein wirkliches Arsenal an Möglichkeiten, um exakt der Art eures Gameplays zu entsprechen.



Thunderrobot

1x GAMING LAPTOP I7-7700HQ GTX1050TI
+ LAPTOP-RUCKSACK ARMOUR BACKPACK

Intel Core i7-7700HQ Prozessor • NVIDIA GTX 1050Ti Grafikkarte • 128 GB SSD, 1 TB HDD

Konami



1x 2 VIP-KARTEN FÜR TOPSPIEL DORTMUND GEGEN MÜNCHEN IM SIGNAL IDUNA PARK AM 4.11.2017 MIT ZUGANG ZUR EXKLUSIVEN PES-LOGE

1x BVB-TRIKOT, SIGNIERT VON PIERRE-EMERICK AUBAMEYANG UND MARCO REUS
+ 1x PC-Spiel Pro Evolution Soccer 2018

Electronic Arts



1x BATTLEFIELD 1 BATTLEPACK (PC)

Inhalt:
1x Gigabyte Aorus M3 Gaming Mouse
1x Gigabyte XH300 Gaming Headset
1x Gigabyte Force K85 Mechanical Gaming Keyboard
1x PC-Spiel Battlefield 1
1x Battlefield-1-Mausmatte
1x Aorus-Geforce-GTX-1060-Grafikkarte
1x Battlefield-1-Soundtrack auf Vinyl

Nintendo



1x NINTENDO CLASSIC MINI: SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1x NEW NINTENDO 3DS XL (HYRULE EDITION)

1x 3DS-SPIEL FIRE EMBLEM ECHOES: SHADOWS OF VALENTIA SPECIAL BUNDLE

Republic of Gamers

1x GL502VS-GZ140T

Eckdaten:
- Display: 39,6 cm (15,6") 16:9 FHD (1.920 x 1.080) Wide-View mit G-SYNC Support, entspiegelt
- Prozessor/Speicher: Intel Core i7-6700HQ, bis zu 32 GB DDR4-2133 RAM, 1/2 TB SATA-HDD + 128/256/512 GB SSD
- Grafik: NVIDIA GeForce GTX 1070M mit 4/8 GB GDDR5 VRAM
- Besonderheiten: Upgrade-Schacht zur flexiblen Hardware-Aufrüstung, beleuchtete Gaming-Tastatur, Hyper-Cool-Kühlsystem, ROG Gaming Center

Bandai Namco



2x PC-SPIEL DARK SOULS 3 GOTY

1x PC-SPIEL TEKKEN 7 COLLECTOR'S EDITION

Headup Games



- **2x PC-SPIEL THE INNER WORLD: DER LETZTE WINDMÖNCH (SPECIAL EDITION)**
- **2x PC-SPIEL THE INNER WORLD (SPECIAL EDITION)**
- **2x PC-SPIEL THEA: THE AWAKENING (GOLD EDITION)**
- **2x PC-SPIEL TOWNSMEN**
- **3x STEAM-KEY FÜR PC-SPIEL SLIME-SAN (INKL. DLC)** ohne Abb.
- **3x STEAM-KEY FÜR PC-SPIEL DEAD AGE** ohne Abb.
- **3x STEAM-KEY FÜR PC-SPIEL SEUM** ohne Abb.
- **3x STEAM-KEY FÜR PC-SPIEL VIKING RAGE (OCULUS RIFT/HTC VIVE)** ohne Abb.
- **3x STEAM-KEY FÜR PC-SPIEL KRYPTCRAWLER (OCULUS RIFT)** ohne Abb.







TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Wenn ihr am Gewinnspiel teilnehmen wollt, dann müsst ihr lediglich eine einfache Frage beantworten. Die Frage lautet: Wie viele Jahre gibt es die PC Games mittlerweile? Schickt uns die Antwort per E-Mail an gewinnspiel@pcgames.de mit dem Betreff „Jubiläum" oder sendet uns eine Postkarte mit demselben Betreff und der Lösung an Computec Media GmbH, Redaktion PC Games, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth. Bitte teilt uns euren favorisierten Preis und auch eure Kleidergröße mit. Werdet ihr aus dem Teilnehmertopf gezogen und euer gewünschter Preis ist bereits vergeben, erhaltet ihr natürlich einen Ersatzpreis.

EINSENDESCHLUSS IST DER 25. OKTOBER 2017!

Teilnahmeberechtigt sind alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Computec Media GmbH und der Sponsoren. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht in bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Foto sowie Name abgedruckt werden.

HERZLICH WILLKOMM



1&1 DSL

INTERNET & TELEFON

ab **9,99 €/Monat***

Sparpreis für 12 Monate,
danach 24,99 €/Monat.



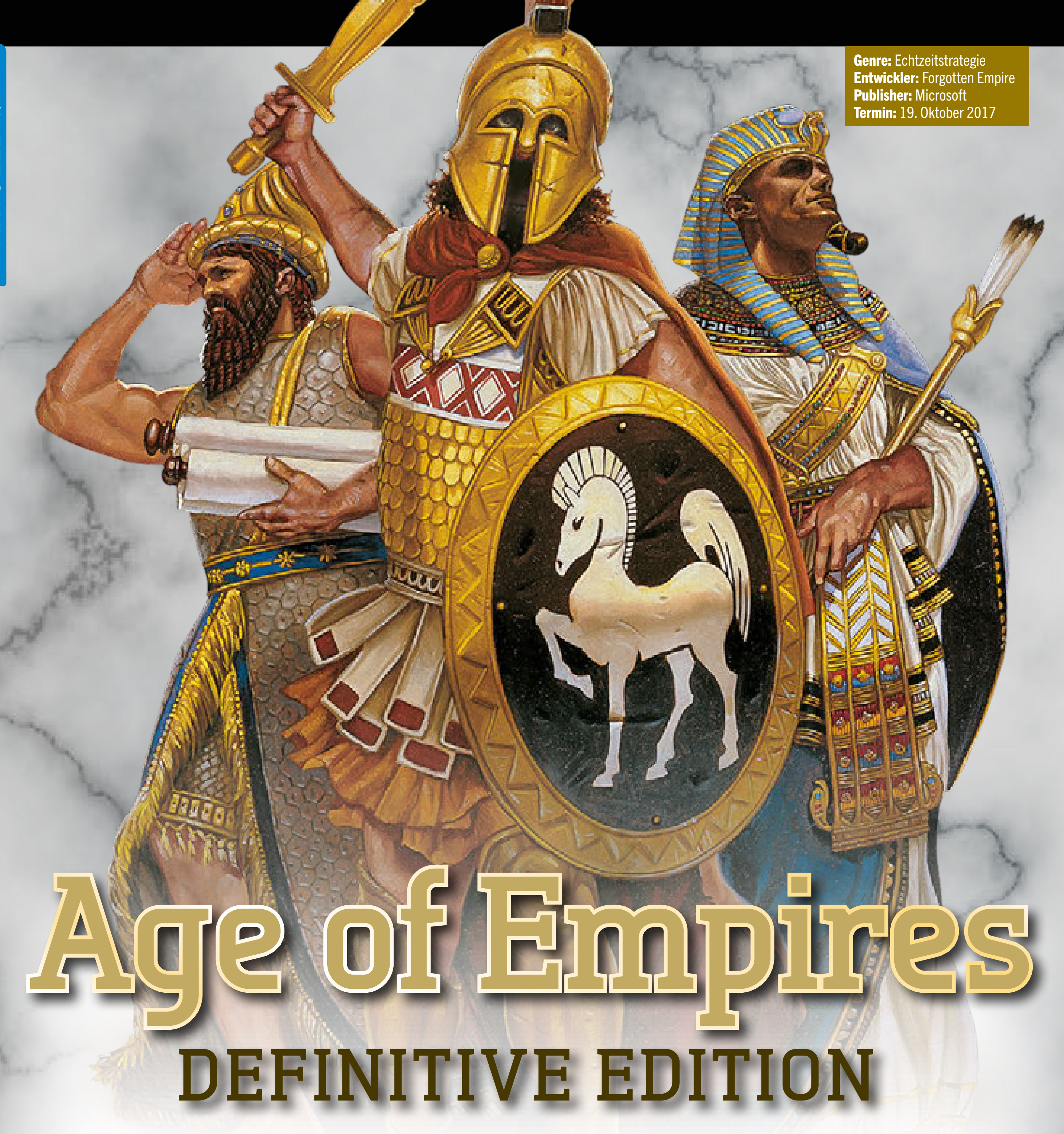
Der 1&1 HomeServer Speed mit neuester WLAN-Technologie für bestes Internet im ganzen Haus!











Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Forgotten Empire
Publisher: Microsoft
Termin: 19. Oktober 2017

Age of Empires
DEFINITIVE EDITION

Weltexklusiv konnten wir bei Microsoft in Redmond eine Kampagnen-Mission sowie eine packende Mehrspieler-Schlacht anspielen.

Von: Matthias Dammes

Pünktlich zum 20. Geburtstag des altehrwürdigen *Age of Empires* bringt Microsoft am 19. Oktober 2017 die *Definitive Edition* des Echtzeitstrategie-Klassikers auf den Markt. Dass es der Xbox-Konzern mit seinem Engament für den PC und eine seiner beliebtesten PC-Spielemarken ernst meint, davon konnten wir uns bei einem weltexklusiven Besuch in den Redmonder Studios überzeugen. Einen ganzen Tag lang verbrachten wir in den heiligen Hallen der Microsoft Game Studios. Dort konnten wir eine vollständige Kampagnen-Mission aus dem Feldzug der Hethiter durchspielen und uns mit den *Age of Empires*-Experten im Multiplayer-Modus messen. Außerdem sprachen wir ausführlich mit General Manager Shannon Loftis und Creative Director Adam Isgreen über *Age of Empires*.

Auf Hochglanz poliert

Wir kommen vorbereitet zu dem Anspieltermin, denn wir haben uns vorher noch einmal das Original angeschaut. Um so beeindruckender ist der Unterschied, als wir erstmals die *Definitive Edition* starten. Am auffälligsten ist da natürlich zunächst die sehr schicke 2D-Grafik. Alle Sprites und sonstigen Grafiken wurden komplett überarbeitet und neu entworfen – hauptsächlich von einem Grafiker aus Deutschland, wie uns Executive Producer Earnest Yuen erzählt. Dabei läuft im Hintergrund noch immer die gleiche Engine, die schon vor 20 Jahren zum Einsatz gekommen ist. Weitere Arbeit floss in die Kacheln, aus denen die Karten zusammengesetzt sind. Mit zusätzlichen grafischen Algorithmen sorgen die Entwickler dafür, dass die einst sehr offensichtlichen Kanten zwischen

Felder lassen sich jetzt nicht nur bequem per Rechtsklick erneuern, sie sind außerdem von Einheiten passierbar.

Geländearten, Küstenstreifen und Ähnlichem deutlich weicher und natürlicher verlaufen. „Wir haben außerdem den Nebel des Kriegs verändert und ihm etwas mehr Textur verliehen. Wir haben viel Zeit mit dem Wasser verbracht, damit es wirklich gut aussieht“, erklärt uns Creative Director Adam Isgreen im Gespräch.

Eine Komplettüberholung hat auch das Interface bekommen. Nicht nur sieht die Oberfläche moderner aus, sie bietet jetzt auch Funktionen, die heute in Echtzeitstrategie-Spielen völlig normal sind, im Original vor 20 Jahren aber noch nicht vorhanden waren. Dazu gehören zum Beispiel ein Button zum Auffinden von untätigen Dorfbewohnern und eine Anzeige für das Bevölkerungslimit. Es mag sich kaum noch einer daran erinnern, aber Letzteres konnte man damals nur durch einen Klick auf ein Wohngebäude überprüfen.

Balance zwischen Alt und Neu

So neu die Optik auch wirkt, wir fühlen uns dennoch sofort wieder heimisch im guten alten *Age of Empires*. Ja, es gibt diverse Komfortfunktionen, die einem das Leben erleichtern: Die Auswahl bestimmter Einheiten per Doppelklick, das einfache Auffüllen der Farmen per Rechtsklick, das Hinzufügen von Einheiten zu einer Gruppe mit der Umschalt-Taste und diverse andere Kleinigkeiten sind einfach Genrestandards, die man heute nicht mehr missen möchte. Aber trotz dieser Eingriffe ist es den Entwicklern gelungen, das Spielgefühl des Originals zu bewahren. Während wir unsere Siedlung immer weiter ausgebaut und unsere Armee auf den bevorstehenden Angriff vorbereitet haben, hatten wir zu jeder Zeit das Gefühl *Age of Empires* zu spielen. Earnest Yuen erklärt uns beim Spielen, dass es ein Balance-Akt war, bei der Implementierung der neuen Features nicht so weit zu gehen, dass das Spiel plötzlich mehr wie *Age of Empires 2* wirkt.

Entsprechend verzichteten die Entwickler auch auf einige Features, die moderne Strategiespieler möglicherweise erwarten. So kann man zum Beispiel nach wie vor keine Tore in seinen Mauern errichten. Man habe darüber diskutiert, sich aber schließlich dagegen entschieden. Das gleiche gilt für Formationen. In *Age of Empires 2* eine Selbstverständlichkeit, aber im ersten Teil der Reihe gehörte das eher ungeordnete Vorgehen der eigenen Truppen irgendwie mit dazu. Immerhin gibt es jetzt einen Befehl für eine Angriffsbewegung, damit sich die Armee zum gewünschten Punkt bewegt und dabei auch Feinde bekämpft. Auch das gab es im Original eigentlich nicht.

Hilfe für die Griechen

Die Entwickler haben sich aber nicht nur der offensichtlichen Bedienungsschwächen angenommen. Auch die allgemeine Balance des Spiels kam auf den Prüfstand. Das wurde allein schon dadurch nötig, weil die neuen Animationen der Einheiten, die sich jetzt in 16 statt nur vier Richtungen drehen können, das ursprüngliche Gleichgewicht beeinflusst haben. Es ist dem Team allerdings unheimlich wichtig, bei diesen Veränderungen eng mit der Community zusammen



Moderne Rechner ermöglichen ein deutlich höheres Bevölkerungslimit und damit größere Armeen.



Die Spieleinstellungen haben einigen Zuwachs erhalten. Neu sind zum Beispiel die Zoomstufen und die Shader-Optionen.



Formationen gab es vor 20 Jahren noch nicht und das wird auch beibehalten. Die Fahnen sind ein Hilfsmittel der Entwickler und werden in der fertigen Version nicht zu sehen sein.

zu arbeiten. Das führte unter anderem zu Änderungen am Volk der Griechen, weil diese mehrheitlich als zu schwach angesehen wurden.

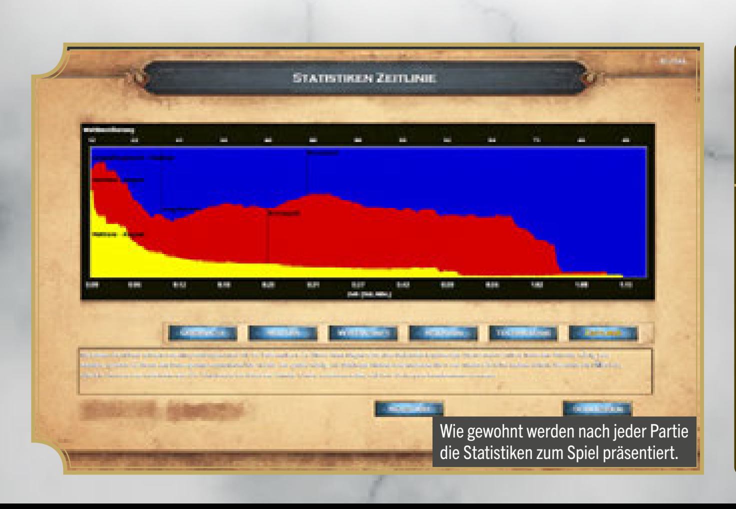
Auch das Gamedesign der insgesamt zehn Kampagnen aus *Age of Empires* und der ebenfalls enthaltenden Erweiterung R*ise of Rome* wurde behutsam an moderne Gegebenheiten angepasst. Das Ziel war, zu viel Leerlauf zu verhindern und all zu langweilige Siegbedingungen in einigen Missionen zu optimieren. „Wir haben einige der Siegbedingungen angepasst. Außerdem haben wir uns das Tempo vieler Missionen angeschaut und haben es optimiert", erklärt uns Adam Isgreen. Doch keine Sorge, *Age of Empires* wird dadurch nicht plötzlich ein völlig anderes und viel zu schnelles Spiel. Wir haben die erste Mission der Kampagne der Hethiter gespielt und gut und gerne über eine Stunde dafür gebraucht. Der einzige Unterschied zu früher war, dass wir unsere zwei Gegner nicht bis zum letzten Dorfbewohner vernichten mussten, sondern lediglich alle militärischen Einheiten und Gebäude.

Gemächliche Multiplayer-Hektik

Nach unserer Zeit in der Kampagne sollten wir unsere Fähigkeiten auch noch in einer Mehrspieler-Partie beweisen. Zusammen mit Executive Producer Earnest Yuen und vier weiteren Microsoft-Mitarbeitern ging es in eine packende 3vs3-Partie. Die Verbindung über die Lobby funktioniert dank Xbox-Live so einfach, wie man es heutzutage gewohnt ist, kein Vergleich mit der umständlichen Microsoft Internet Gaming Zone früherer Tage.

Gegen menschliche Mitspieler entwickelt sich natürlich eine ganz andere Dynamik. So hatten wir es relativ schnell mit einem feindlichen Nachbarn zu tun, der seine Produktion aggressiv in die Nähe unseres Dorfes ausbreitete. Für uns bedeutete das zunächst, den Fokus auf die Errichtung einer Verteidigung in Richtung dieses Gegners zu legen. Sobald diese einigermaßen standhielt, machten wir uns an die Ausbildung unserer Armee. Es wurde jedoch schnell deutlich, dass im gegnerischen Team echte Profis am Werk waren. Als wir noch mühevoll auf den Aufstieg zum dritten Zeitalter sparten, hatte der erste Gegner bereits die Endstufe erreicht und den ersten unserer Verbündeten vernichtet. Als wir schließlich eine Offensive gegen unseren benachbarten Gegner wagten, nutzte dies ein anderer Feind aus und überrannte unsere jetzt ungeschützte Basis. Auch wenn sich das auf den ersten Blick sehr nach Hektik anhört, ist *Age of Empires* verglichen mit anderen Echtzeitstrategie-Spielen wie *Starcraft* auch im Multiplayer ein eher gemächliches Spiel. Immerhin hat unsere Partie gegen eine Gruppe schneller Spieler auch seine 45 Minuten gedauert.

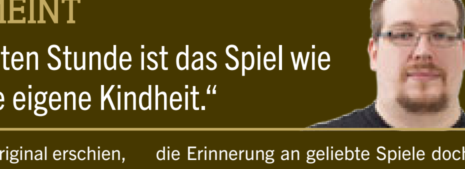
Age of Empires macht in der *Definitive Edition* bereits einen hervorragenden Eindruck. Doch bis zum Release in knapp einem Monat haben die Entwickler noch ein paar Baustellen wie Bugs und Grafikfehler zu bearbeiten. Sollte dies gelingen, können sich Fans auf eine tolle Neuauflage freuen, die modern und frisch wirkt und dabei doch dem Original treu bleibt. ❑



Wie gewohnt werden nach jeder Partie die Statistiken zum Spiel präsentiert.

MATTHIAS MEINT

„Als Fan der ersten Stunde ist das Spiel wie eine Reise in die eigene Kindheit."



Als vor 20 Jahren das Original erschien, war ich 14 Jahre alt und habe meine Eltern wochenlang bearbeitet, um das Spiel zu Weihnachten zu bekommen. Bis heute ist die schicke Eurobox einer der größten Schätze in meiner Spielesammlung. Zusammen mit der Box des zweiten Teils steht sie auf einem Regal hier im Büro. Als ich kurz vor dem Studiobesuch das Original noch einmal einlegte, wurde mir bewusst, wie verklärt die Erinnerung an geliebte Spiele doch manchmal sein kann. *Age of Empires* fehlten diverse grundlegende Elemente, die heute in jedem Strategiespiel üblich sind. Mit der *Definitive Edition* packt Microsoft genau an diesen Punkten an und verbessert nicht einfach nur die Grafik. Es freut mich dabei besonders, wie es den Entwicklern trotz der vielen Verbesserungen gelungen ist, das alte Spielgefühl beizubehalten.

Im Interview mit Adam Isgreen

VITA

Adam Isgreen ist Creative Director bei den Microsoft Game Studios und in dieser Funktion betreut er die Entwicklung der *Definitive Edition* von *Age of Empires*. Er blick auf eine lange Karriere mit viel Erfahrung im Echtzeitstrategiegenre zurück. Von 1995 bis 2004 arbeitete er bei den legendären Westwood Studios und war in dieser Zeit an der Entwicklung der meisten Teile der *Command & Conquer*-Reihe und *Dune 2000* beteiligt. Später wechselte er zu Petroglyph Games, wo er als Creative Director für *Star Wars: Empire at War* verantwortlich war. Seit 2010 arbeitet Isgreen für Microsoft an verschiedensten Projekten wie *Killer Instinct* und *ReCore*. Seit 2015 betreut er die Marke *Age of Empires*.

PC Games: Bei der Entwicklung der *Definitive Edition* von *Age of Empires* musstet ihr mit 20 Jahre alten Daten arbeiten. Wie genau kann man sich den Prozess der Aufarbeitung dieser Daten vorstellen?
Adam Isgreen: Wir mussten wirklich vorsichtig sein, sobald wir damit begonnen haben über die *Definitive Edition* nachzudenken. Wir haben zunächst Listen zusammengestellt – „Wir sollten die Grafik verbessern", „Wir sollten uns die Wegfindung anschauen" und so weiter. Da wurde uns schnell klar, je mehr wir davon verbessern, umso mehr verwandelt sich das Spiel in *Age of Empires 2*. Es war für uns also ein Balanceakt, zu definieren, was die DNA war, die *Age of Empires* so speziell gemacht hat, und was wir davon beibehalten können. Vieles davon hat mit dem Tempo des Spiels zu tun, wie einfach der Technologiebaum ist, wie rudimentär die Einheitenmatrix zunächst ist. Das sind alles Dinge, die super wichtig für *Age of Empires* sind und wir wollten sicherstellen, dass wir uns nicht davon entfernen. Aber dann gibt es andere Dinge. Niemand erinnert sich, dass es keinen Button für untätige Dorfbewohner in *Age of Empires* gab. […] Versammlungspunkte, Angriffsbewegung – es gibt all diese Modernisierungen und Evolutionen in der Herangehensweise an Echtzeitstrategie an die sich jeder in den letzten 20 Jahren gewöhnt hat, aber *Age of Empires* hatte nichts davon. […] Was wir außerdem machen wollten, ist, uns die Dinge anzuschauen, die Spieler immer als schwach angesehen haben. Zum Beispiel die Griechen gelten als sehr schwach unter den 16 Völkern, die du spielen kannst. Also wollten wir sicherstellen, dass wir Wege finden, diese Dinge zu verbessern.

PC Games: Was ist der Unterschied zwischen dieser *Definitive Edition* und den HD-Versionen von *Age of Empires 2* und *Age of Mythology*, die ihr zuvor gemacht habt?
Adam Isgreen: Die HD-Versionen waren nur grafische Verbesserungen. Mit der *Definitive Edition* gehen wir wesentlich weiter. Wir haben den kompletten Soundtrack neu gemacht, den wir mit einem Orchester aufgenommen haben. Wir haben dem Spiel Features hinzugefügt, die es vorher nicht hatte, wir haben das Matchmaking modernisiert. Im Grunde haben wir jeden Schritt unternommen, das Spiel so zeitlos wie möglich zu machen. Hoffentlich in 20 Jahren, beim vierzigjährigen Jubiläum von *Age of Empires*, ist die *Definitive Edition* noch immer die Version, die die Leute spielen.


Adam Isgreen ist Westwood-Veteran und jetzt als Creative Director bei Microsoft Studios tätig.

PC Games: Die überarbeitete HD-Grafik sieht fantastisch aus. Dennoch sind die System-Anforderungen nicht sonderlich hoch. Wie habt ihr das erreicht?
Adam Isgreen: Das ist eine Menge sehr kreativer Arbeit mit den Bilddaten. Ich denke das Gute ist, dass es in den letzten 20 Jahren jede Menge Modernisierung bei Kompression und Datenverwaltung gegeben hat, die das Originalspiel nicht wirklich hatte. Weil Computer in den letzten 20 Jahren deutlich stärker wurden, ist es bezogen auf die Anforderungen ziemlich günstig, ein auf Sprites basierendes Spiel zu machen. Also sind wir in der Lage, die Auflösung und Grafik anzuheben, ohne bei den Minimalanforderungen Opfer zu bringen. Das ist wichtig für ein Spiel wie *Age of Empires*.

PC Games: Wird es eine Option geben, auf die alte Grafik umzuschalten?
Adam Isgreen: Ja. Du kannst mit der alten Grafik spielen, wenn du das möchtest. Du kannst sogar die alten Hotkeys verwenden, wenn du möchtest. Wir haben ein Raster-basiertes Bausystem, wie es die meisten Echtzeitstrategie-Spiele heute haben, aber du kannst auf das alte System umschalten.

PC Games: Das Original hatte diverse Gameplay-Makel, die der Nachfolger schon nicht mehr hatte. Wie die einfache Erneuerung von Farmen. Welche Verbesserungen des Spielkomforts können wir verglichen mit dem Original erwarten?
Adam Isgreen: Es gibt da eine ganze Menge. Wie gesagt gibt es Wegpunkte, Versammlungspunkte für Gebäude, Produktionslisten, du kannst jetzt wirklich Einheiten in Massen bauen lassen, was du vorher nie konntest. Das ist fantastisch, wenn man darüber nachdenkt. Wir haben verschiedene Wege zu scrollen: am Rand der Karte, mit der Tastatur und per mittlerer Maustaste. Die Angriffsbewegung ist etwas Bedeutendes. Das hat uns einige Arbeit gekostet, denn dahinter steckt ein großes System, das kontrolliert, in welcher Reihenfolge Einheiten etwas angreifen und wie sie sich verhalten. Das wurde alles hinzugefügt. Live-Multiplayer trägt auch zur Verbesserung des Spielkomforts bei. Das Matchmaking ist wesentlich einfacher. Wir haben das Lobbysystem verbessert, sodass du erst das Spiel und danach die Lobby erstellen kannst.

PC Games: Glaubt ihr, dass die Änderungen am Gameplay gut bei den Fans des Originals ankommen werden? Blizzard hat zum Beispiel bei der Remastered-Version von *Starcraft* absolut keine Änderungen am Gameplay vorgenommen, um die Puristen unter den Fans nicht zu verärgern.
Adam Isgreen: Ich denke *Starcraft* ist ein besser ausbalanciertes Spiel als es *Age of Empires* war. *Age* hatte ein paar ziemlich deutliche Schwächen bei einigen der Zivilisationen. Also haben wir uns nicht so schlecht gefühlt, weil diese Fehler nahezu von jedem anerkannt sind. Zum Beispiel, dass die Griechen einfach schlecht sind. Also war uns klar, dass wir die Griechen reparieren müssen. Das sind aber auch die Dinge, bei denen wir sehr darauf geachtet haben, dass die Fans eingebunden sind. So haben wir einen sogenannten Community-Rat eingerichtet, der mit uns arbeitet und fast jeden Tag Multiplayer spielt. Sie diskutieren mit uns die Änderungen an der Balance und so weiter, weil wir das beste Spiel für die Spieler machen wollen. Es ist natürlich immer eine Sorge, dass Änderungen nicht gut ankommen. Manchmal wollen die Leute etwas, aber sie wollen nicht wirklich das, was du machst. Man muss herausfinden, was das Beste für das Spiel ist. Natürlich will man alle Spieler im Hinterkopf behalten, aber manchmal musst du einfach Dinge machen, die einige Spieler vielleicht nicht mögen.

PC Games: Die Kampagnen haben 20 Jahre altes Game-Design. Denkt ihr, das ist noch immer etwas, was man heutigen Spielern empfehlen kann oder habt ihr auch Änderungen an den Kampagnen vorgenommen?
Interviewpartner: Wir haben uns tatsächlich die Kampagnen angeschaut und sie optimiert. Zu den frustrierendsten Dingen für RTS-Spieler gehörten in alten Echtzeitstrategie-Spielen Ziele wie etwa, alles auf der Karte zu vernichten, um zu gewinnen. Das schließt alle Zivilisten, alle Gebäude und alles andere ein. Das haben wir alles geändert. Wir haben also einige der Siegbedingungen angepasst. Außerdem haben wir uns das Tempo vieler Missionen angeschaut und haben es optimiert, für mehr Unterhaltung und weniger Leerlauf. Aber wir haben uns wirklich vor allem die Siegbedingungen angeschaut, um die zu finden, die so langweilig sind, dass niemand sie spielen will. Wir haben also etwas modernes Denken eingebracht.

PC Games: Wird die *Definitive Edition* auch die Inhalte der Erweiterung *Rise of Rome* enthalten?
Interviewpartner: Ja. Es sind alle Kampagnen von *Rise of Rome* und des Originals enthalten. Es sind alle Zivilisationen dabei. Wir werden so auch bei den Definitive Editionen von *Age 2* und *3* verfahren.

PC Games: Ihr nutzt die Verbindung zu Xbox Live für den Mehrspieler-Modus. Wie sieht es aber mit einem LAN-Modus aus?
Interviewpartner: Ich liebe es auch, im LAN zu spielen. Wir schauen uns Lösungen an, wie wir das umsetzen können. Im Moment haben wir Xbox Live und wir werden darauf aufbauen.

Von: Matthias Dammes

Microsoft entdeckt seine beliebte Reihe nicht nur für Remaster-Versionen wieder,sondern setzt sie auch endlich fort.

Age of Empires 4

Eine Neuauflage von *Age of Empires* zum 20-jährigen Jubiläum ist ja schön und gut. Was sich die Fans aber wirklich seit vielen Jahren wünschen, ist eine Fortsetzung der Reihe. Auf der Gamescom 2017 wurde das Flehen nun endlich erhört. *Age of Empires 4* kommt und wird von den Strategieexperten von Relic Entertainment entwickelt. Das Studio ist vor allem für *Company of Heroes* und *Dawn of War* bekannt.

Wandel der Zeit

Die Gründe für die lange Durststrecke sind vielfältig, wie wir im Gespräch mit General Manager Shannon Loftis erfahren. Sie gibt dabei auch zu, dass sich Microsoft als Unternehmen lange Zeit nur auf den Konsolenmarkt konzentriert habe. Das habe sich nun aber geändert: „Es ist fantastisch, jetzt in einer Zeit zu sein, wo wir uns auf Microsoft als Spielefirma und nicht Microsoft als Konsolenfirma konzentrieren können. Daher war die Rückkehr zur Marke *Age of Empires* genau das richtige“.

Einen weiteren Grund sieht die Managerin aber auch in der Wandlung des Genres. Seit *Age of Empires 3* vor zwölf Jahren erschienen ist, habe sich die Echtzeitstrategie stark gewandelt. Außerdem sei sie der Meinung, dass manche Marken auch einfach mal eine Weile ruhen müssen. Aber so wirklich ruhig sei es um *Age of Empires* aber ja nie gewesen. Nur kurze Zeit nach dem letzten Teil habe man begonnen, mit den Fans an *Age of Empires 2 HD* zu arbeiten. Das Thema *Age of Empires* war bei Microsoft also stets irgendwie präsent.

Eine Frage der Zeit

Viel mehr als der Name und die Entwickler ist über das neue Spiel bisher nicht bekannt. Auf der Gamescom zeigte Microsoft lediglich einen Teaser-Trailer mit Artwork-Motiven aus den Epochen der ersten drei Teile. Damit wären wir auch schon bei der vermutlich größten Frage, die Fans bezüglich *Age of Empires 4* umtreibt: In welcher historischen Ära wird der neue Teil spielen? Bei einer Umfrage, die wir unter den Lesern unserer Website pcgames.de durchgeführt haben, wurden vor allem zwei potenzielle Modelle bevorzugt. Mehr als 20 Prozent würden gerne wieder ins Mittelalter zurückkehren, mehr als 30 Prozent wünschten sich sogar eine Abdeckung der kompletten Zeitspanne der ersten drei *Age*-Spiele. Mit rund 18 Prozent haben sich aber auch erstaunlich viele Spieler für die Zeit der Weltkriege ausgesprochen, die nach ursprünglichen Planungen eigentlich an der Reihe wäre.

Shannon Loftis wollte uns gegenüber im Gespräch natürlich auch noch keine Details über ein mögliches Setting des Spiels verraten. Sie gab jedoch zu verstehen, dass man bei historischen Spielen aus einer Fülle an Möglichkeiten schöpfen könne. „Das schöne an Geschichte ist, dass sie eine nahe-


Die große Frage ist, in welcher historischen Epoche *Age of Empires 4* spielt. Von den Kulturen der Antike ...


... bis zur amerikanischen Revolution reichte das Repertoire der bisherigen drei Spiele.

Im Interview mit General Manager Shannon Loftis

PC Games: Lange Zeit haben Fans gewartet, dass Microsoft zu seinen PC-Wurzeln zurück findet und sich an Marken wie *Age of Empires* erinnert. Wie ist es, endlich mit dieser beliebten Serie zurück zu sein und wie geht ihr mit den hohen Erwartungen um?
Shannon Loftis: Nun, es gibt ein paar Leute hier, die bereits seit sieben oder acht Jahren aktiv an *Age of Empires* arbeiten. Wir haben die HD-Version von *Age 2* zu Steam gebracht und dabei mit den Fans zusammengearbeitet, die schließlich *Forgotten Empires* wurde. Es gibt ein paar Leute, mich eingeschlossen, die von Anfang an dabei waren. Daher war es wichtig für uns, mit den *Age of Empires*-Fans zumindest in Kontakt zu bleiben. Das haben wir nun für eine lange Zeit gemacht. Nun kamen aber einige Dinge zusammen. Erstens die Einführung von Windows 10, das als gemeinsame Architektur über viele unserer Geräte dient und damit auch Xbox Live auf Windows zugänglich macht. Das macht es leichter für uns, auf ein bestehendes Netzwerk zurückzugreifen und nicht alles von Grund auf neu zu entwickeln. Außerdem waren wir sehr motiviert durch den Fakt, dass wir uns auf das 20. Jubiläum zubewegen. Das ist ein sehr bedeutsamer Meilenstein für jede Marke, jedes Business. Und die Tatsache, dass noch immer so viele Spieler die Spiele auf Steam genießen und uns nach einer Rückkehr zu *Age of Empires* fragen. All das kam perfekt zusammen.



Shannon Loftis ist General Manager für Microsoft Studios Global Publishing.

PC Games: Nach dem Boom in den 90er- und den frühen 2000er-Jahren galten klassische Echtzeitstrategiespiele lange als tot. Die MOBAs stehen seit Jahren im Rampenlicht und RTS-Entwickler haben versucht, verschiedene Elemente dieser schnellen Spielform zu übernehmen. Häufig mit wenig Erfolg. Wie seht ihr den Markt für klassische Echtzeitstrategiespiele heute?
Shannon Loftis: Ich denke der Echtzeitstrategiemarkt erlebt derzeit eine Renaissance. Es gibt ein paar Entwicklungen, die dazu beitragen. Zum einen haben wir einige wirklich kreative Firmen wie Creative Assembly und unser Partner Relic Entertainment. Sie haben sich dem Genre wieder angenommen und einige frische Ideen eingebracht. Gestiegene Rechenleistung und die allgemeinen Fortschritte in den Computerwissenschaften sind ebenfalls nützlich, um ein RTS frischer zu machen, mit schöneren Grafiken und komplexerer KI. Die Rechen- und Renderleistung von Computern ist so dramatisch gestiegen und die Vernetzung, das Social Gaming, ist heute viel mehr verbreitet, als es am Ende des RTS-Booms war. Ich denke, all das trägt seinen Teil zum neu aufkommenden Interesse bei, bekannte Erlebnisse wiederzuentdecken und sie weiterzuentwickeln.

PC Games: Wie seid ihr zu der Entscheidung gelangt, die Entwicklung von *Age of Empires 4* an Relic Entertainment zu übergeben?
Shannon Loftis: Relic war unsere erste Wahl. Wir haben uns Entwickler angeschaut, die sich derzeit mit Echtzeitstrategiespielen beschäftigen. Es gibt derzeit nicht so viele Firmen, die sich dem Genre völlig verschrieben haben. Relic hat eine große Erfolgsgeschichte mit der *Dawn of War*-Serie und eigentlich allem, was sie je gemacht haben. Es hilft ungemein, dass sie nicht weit entfernt sind. So können wir sehr eng mit ihnen zusammenarbeiten. Als wir das Team und Justin [Dowdeswell, Relic-Chef, Anm.d.R.] getroffen haben, erzählten sie uns, dass sie in frühen Jahren stark von *Age of Empires* beeinflusst wurden. Sie haben diese Erfahrungen immer im Hinterkopf behalten und daher war es bisher eine fantastische Partnerschaft.

PC Games: Wie sieht es mit Unterstützung für Mods und Spielerinhalte aus? Der Karteneditor war immer ein wichtiger Bestandteil und *Age of Empires 2 HD* hat eine aktive Community mit einigen coolen Inhalten im Steam Workshop. Aber der Windows-10-Store ist bisher nicht wirklich Mod-freundlich.
Shannon Loftis: Das ist noch etwas, über das wir derzeit nicht sprechen. Wir wissen, was unsere Fans lieben. Wir wissen, was *Age* zu *Age* macht, denn wir haben unsere Fans befragt und hatten viele Unterhaltungen mit ihnen.

zu unendliche Quelle von Stories und Zivilisationen ist, die wir erkunden können“, so Loftis.

Die DNA von *Age of Empires*

Wichtig ist den Spielern in jedem Fall, dass auch der vierte Teil das typische Spielgefühl erzeugt, das die Serie bis heute ausgezeichnet hat. Daher haben rund ein Drittel der Teilnehmer unserer Umfrage auch Zweifel, ob der Stil der Spiele von Relic Entertainment zu *Age of Empires* passt. (siehe Kasten rechts) Dabei haben unsere Leser sehr konkrete Vorstellungen, was ihnen in einem *Age*-Spiel wichtig ist. An oberster Stelle steht für die meisten der Basenbau. Über 70 Prozent der Leser messen diesem Spielelement eine sehr wichtige Bedeutung bei. Ebenfalls ganz hoch auf der Agenda stehen viele Völker mit spielerischen Unterschieden, ein Rohstoff- und Technologie-System sowie große Armeen.

Auch Microsoft ist sich dieser Vorlieben der Fans von *Age of Empires* bewusst. General Manager Shannon Loftis versichert uns, dass auch den Entwicklern von Relic durchaus klar ist, was *Age of Empires* so großartig macht. Immer wenn sie mit Spielern spreche, höre sie von Leuten, die wegen *Age of Empires* angefangen haben, Geschichte oder Stadtplanung zu studieren. „Wir beabsichtigen diesen Grundpfeilern absolut treu zu bleiben“, verspricht uns Loftis.

Exklusivtitel

Der größte Dämpfer ist für Fans derzeit die Exklusivität für den Windows-10-Store, wovon sowohl die Definitive Edition der alten Spiele als auch *Age of Empires 4* betroffen sind. Bei Spielern kommt die Plattform aufgrund verschiedener Einschränkungen wie Mod-Unfreundlichkeit und der Zwang zu Windows 10 nicht immer gut an. Auch in unserer Umfrage äußert sich immerhin rund ein Drittel der Teilnehmer zurückhaltend. Diese wollen das Spiel wegen des Stores definitiv nicht kaufen oder zögern zumindest mit dieser Entscheidung. Ob es zu einem späteren Zeitpunkt noch die Aussicht auf eine Veröffentlichung auf anderen Plattformen gibt, wollte uns Microsoft derzeit nicht bestätigen. Kategorisch ausgeschlossen hat es Shannon Loftis in unserem Gespräch aber auch nicht. Wann das Spiel überhaupt erscheinen soll, ist derzeit ebenfalls völlig unklar. ❑

UMFRAGE UNTER LESERN VON PCGAMES.DE

Age of Empires 4 wird höchstwahrscheinlich exklusiv im Windows-10-Store erscheinen. Beeinflusst dich das bei der Kaufentscheidung?

32% | 30 % | 23 % | 11 % | 4 %

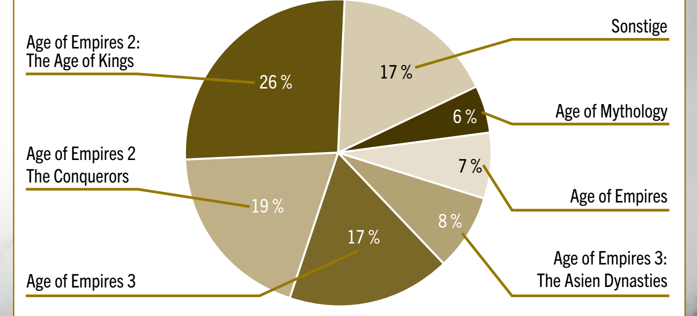
- Ich bin nicht glücklich damit, werde aber damit leben.
- Nein, ein neues *Age of Empires* muss ich einfach haben.
- Ja, ich bin mir noch nicht sicher, ob ich mir das Spiel trotzdem kaufe.
- Ich boykottiere den Windows-Store und verzichte lieber auf *Age of Empires 4*.
- Sonstiges.

Wie beurteilst du Relic Entertainment (_Company of Heroes_, _Dawn of War_) als Entwickler von _Age of Empires 4_?

34% | 30 % | 1 % | 35 %

- Ich freue mich, dass so ein erfahrenes RTS-Studio das Projekt übernommen hat.
- Ich habe meine Zweifel, dass ihr Stil zu *Age of Empires* passt.
- Ich finde sie völlig unpassend.
- Ich habe keine Meinung dazu.

Welches Spiel ist dein Lieblingsteil der _Age of Empire_-Reihe?



South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Ubisoft San Francisco
Publisher: Ubisoft
Termin: 17. Oktober 2017

Fäkalhumor und Gags abseits des guten Geschmacks – so kennt und liebt man *South Park*. Wir haben das neue RPG angespielt!

Von: Ulrich Wimmeroth, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Fantasy ist ja sowas von gestern: Die Kids aus South Park haben das Superhelden-Genre entdeckt, das Live-Rollenspiel aus *South Park: Der Stab der Wahrheit* lockt sie nicht mehr aus dem Haus. Als Neuer in dem kleinen Städtchen in Colorado geraten wir im Rollenspiel-Nachfolger *South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe* auch gleich mal zwischen die Fronten der Anhänger von Ekelpaket Eric Cartman als The Coon und den Freedom Pals. Die beiden Gruppen können sich einfach nicht einigen, wer in der lukrativen Filmauswertung die Hauptrolle spielen darf. Ähnlichkeiten zu Marvels *Civil War*-Story sind natürlich durchaus nicht zufällig.

Der Helden-Editor: Er, sie oder es?

Wie schon im Vorgänger beginnen wir als Neuankömmling in South Park damit, unseren angehenden Superhelden in einem umfangreichen Editor zusammenzubasteln. In gewohnter Serienoptik erstellen wir aus einer ganzen Reihe an Versatzstücken einen Wunschcharakter, den wir individuell anpassen können. Zumindest fast, denn das Geschlecht lässt sich – vorerst – nicht auswählen. Komisch, das war doch eigentlich als neue Option angekündigt worden.

Nach etwa einer Spielstunde finden wir heraus, dass dies auch keine Lüge war und wir bei einem Besuch des Schulpsychologen Mr. „Mkay“ Mackey festlegen dürfen, ob wir unser virtuelles Dasein weiblich, männlich oder politisch korrekt auch geschlechtsneutral bestreiten wollen. Entscheiden wir uns für ein nicht bestimmtes Geschlecht, erwartet uns am Ausgang der Schule eine Lastwagenfuhre Rednecks, die uns übel als Abschaum beschimpfen und zum Kampf auffordern. Okay, das passiert auch, wenn wir ein gängiges Geschlecht auswählen, aber diese Spitze konnten die Entwickler von Ubisoft San Francisco einfach nicht auslassen.

Überhaupt werden weitere Merkmale unseres Charakters erst im Spielverlauf bestimmt. Beispielsweise die grundlegenden Superheldenfähigkeiten, von denen zu Beginn nur drei Stereotypen wie Blaster, Brutalist und Speeds-



Im umfangreichen Editor bastelt ihr euch einen eigenen Superhelden. Die Hautfarbe bestimmt dabei den Schwierigkeitsgrad, etwa wieviel Geld ihr erhaltet oder wie NPCs auf euch reagieren.



Rollenspielgerecht tritt man in Vierertrupps gegen die Freedom Pals, Rednecks oder Ninjas an.

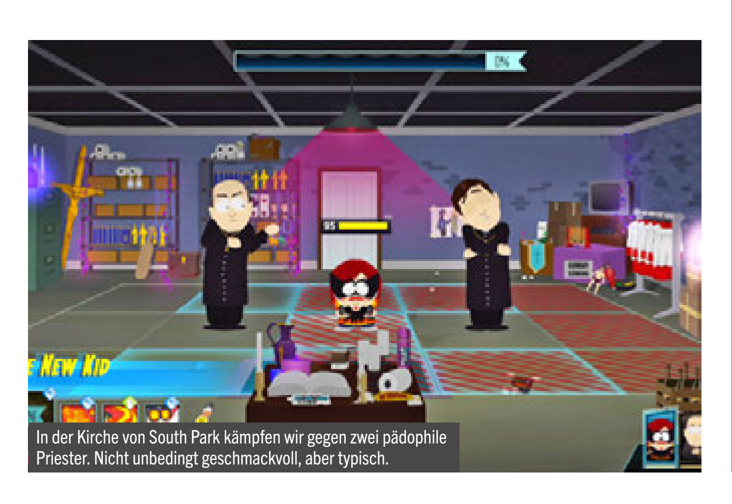
Schön übersichtlich: Auf der Karte werden alle Haupt-, Neben- und Sammelmissionen aufgelistet. Verlaufen ist quasi unmöglich.

ter zur Auswahl stehen, später aber noch ein knappes Dutzend hinzukommen, darunter Cyborg, Psychic oder Elementalist. Jede Basisfigur hat dabei drei einzigartige Kampffähigkeiten und einen Spezialangriff in petto, die sich dann auch frei zusammenstellen lassen und so eine Art Superheldenkräfte-Best-of generieren. Zusätzlich bekommen wir unser persönliches Kryptonit zugewiesen – also eine Gegnerart, gegen die wir schwach sind. Wir haben uns beim Anspiel-Event in Berlin für die Senioren entschieden, die im örtlichen Altersheim dahinvegetieren. Was soll da schon groß passieren? Vampire und Ninjas klingen doch viel gefährlicher! Dass unsere Wahl allerdings keine gute war, bekommen wir erst viel später zu spüren …

So viel zu tun

Unser Abenteuer beginnt, wie könnte es anders sein, auf dem Klo. In einem Minispiel seilen wir eine Wurst ab und erhalten die ersten Erfahrungspunkte. Toiletten finden sich überall in South Park und wir können uns ausgiebig im Stuhlgang üben, der darüber hinaus auch mehrere Schwierigkeitsgrade aufweist. Muss man nicht machen, ist aber herrlich eklig.

Egal, wir setzen uns erst mal mit Cartman respektive The Coon zusammen, nachdem wir das Passwort für seinen Superheldenkeller herausgefunden haben. Dieses lautet „Fuck You Mom“ und findet



In der Kirche von South Park kämpfen wir gegen zwei pädophile Priester. Nicht unbedingt geschmackvoll, aber typisch.

WAS LANGE WÄHRT...

Wir haben uns mit Kimberly Weigand, Co-Produzentin von *South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe* bei Ubisoft San Francisco, über die zahlreichen Terminverschiebungen des Rollenspiels unterhalten. Schuld daran ist Weigand zufolge nicht etwa eine verkorkste Produktion, sondern die Tatsache, dass die Serienschöpfer Trey Parker und Matt Stone zu 100 Prozent in den Entstehungsprozess des Spiels involviert sind. Story, Gags, Stimmen und Musik stammen von den beiden Ausnahmekomikern; in langen Sitzungen wurden die Missionen und Nebenaufgaben des Spiels mit den Machern abgestimmt und immer wieder neue Ideen eingebracht. Als die Entwicklung vor drei Jahren begann, hat beispielsweise noch niemand etwas von einem Fidget Spinner gehört. Jetzt ist das Kultspielzeug in Form einer DNA-Verbesserung mit im Spiel. Der 17. Oktober als Erscheinungstermin für PC, PS4 und Xbox One steht aber felsenfest, denn mittlerweile haben die *South Park*-Studios auch die 21. Staffel der Serie fertiggestellt, die Mitte September Premiere feiert und deren Produktion die volle Aufmerksamkeit von Parker und Stone erforderte.



Kimberly Weigand von Ubisoft San Francisco ist Co-Produzentin von *South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe*.

Foto: Ulrich Wimmeroth / Medienagentur plassma

Im Spielverlauf können wir uns unsere Kräfte aus dem Fundus von gut einem Dutzend Superhelden-Stereotypen zusammenstellen.

sich derart einfach, dass diese Information wirklich nicht als Spoiler durchgeht. Mit einem Kostüm, Superfähigkeiten und einer komplett schrägen Entstehungsgeschichte ausgestattet, geht's dann erst mal ans Erkunden der Umgebung. Wir sammeln die ersten Weggefährten ein, etwa Kyle Broflovski als The Human Kite, den an Krücken laufenden Jimmy Valmer als FastPass und Clyde Donovan als Mosquito, um eine schlagkräftige Truppe gegen die bösen Mächte in South Park aufzubauen. Insgesamt können wir 13 Mithelden rekrutieren, darunter auch Wendy Tastaburger als Call-Girl. Die heißt so, weil sie mit Handys ausgerüstet ist. Was dachtet ihr denn?

An Gegnern mangelt es in Ubisofts Cartoon-RPG definitiv nicht, denn neben Rednecks, Ninjas, Vampiren und der konkurrierenden Truppe der Freedom Pals tummeln sich noch allerhand weitere Fieslinge in der Stadt. Und dann wären da ja auch noch die bereits erwähnten Senioren, die uns in den Kämpfen ordentlich mit Gehhilfen und Ekelangriffen zusetzen.

Mit einem Tastendruck öffnen wir eine Übersichtskarte, auf der Missionsziele und interessante Schauplätze markiert sind. Das recht große Areal ist allerdings nicht gleich zu Beginn frei erkundbar. Beispielsweise versperren uns Sechstklässler den Weg, bis wir kräftig genug sind, den Kids Paroli zu bieten, und Haufen an roten Legosteinen symbolisieren Lava, die uns erst einmal am Überqueren einer Straße hindert. Am besten folgt ihr in den ersten Spielstunden dem linearen Weg, bis sich die Spielwelt mit ihren Schnellreisepunkten, Nebenmissionen und zahlreichen versteckten Sammelgegenständen vollständig öffnet. Ein Mangel an Aufgaben ist auf jeden Fall so schnell nicht zu befürchten. Allein das spaßige Sammeln von Selfies, die wir dann auf Coonstagram posten, um möglichst viele Follower zu bekommen, hat uns in der Preview-Version schon eine ganze Weile beschäftigt.



Schauspieler-Ikone Morgan Freeman tritt im Spiel als Taco-Verkäufer auf, der uns das Crafting-System erklärt.

Mit Fidget Spinner & Einhornkacke

Für die meisten Aktionen erhalten wir Erfahrungspunkte. Und wenn wir fleißig sammeln, geht es für unseren angehenden Superhelden eine Stufe weiter und es werden Steckplätze in unserer DNA frei geschaltet. Wollen wir unsere Macht erhöhen und mehr Lebenspunkte, Kraft, Intelligenz, Mumm und Bewegung erhalten, müssen wir Verbesserungen installieren. Die kommen in Form eines Fidget Spinners, der Gürtelschnalle eines besiegten Gegners oder eines magischen Kochbuchs für Rezepte mit Einhornkacke daher, steigern die individuellen Statuswerte und geben auch schon mal einen Kampfbonus für das gesamte Team. Ihr könnt auch neue Kostüme und Masken finden – diese haben aber rein kosmetischen Charakter und steigern nicht den wichtigen Machtlevel.

Auf den gilt es übrigens gut zu achten: Gehen wir eine Mission an, die uns deutlich warnt, dass wir dafür nicht stark genug sind, endet der Spaß schnell in einem bluttriefenden „Game Over"-Bildschirm. Die Rücksetzpunkte sind zwar fair

Um unseren Machtlevel zu erhöhen, pimpen wir unsere DNA mit schrägen Verbesserungen.

gesetzt, es ist aber trotzdem ärgerlich, wenn wir beispielsweise mit unserer Truppe gegen eine Horde minderjähriger weiblicher Bedienungen im Restaurant Raisins – dem örtlichen Hooters-Pendant – verlieren und dabei kräftig Prügel beziehen.

Wie es sich für ein ordentliches Rollenspiel gehört, darf in *South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe* auch das Herstellen von Gegenständen nicht fehlen. Genial: Das Crafting-System präsentiert die „southparkisierte" Version des US-Schauspielers und Oscar-Preisträgers Morgan Freeman, der uns neben seinem Job als Taco-Verkäufer als Mentor zur Verfügung steht.

Erfreulich komplexes Kampfsystem

South Park: Der Stab der Wahrheit konnte man bestenfalls als „Rollenspiel light" bezeichnen. Das hat sich unter der Federführung von Ubisoft San Francisco jetzt deutlich geändert: Gekämpft wird zwar immer noch rundenbasiert auf einem Schauplatz mit Schachbrettmuster, doch das erweiterte Reglement sorgt für stark taktisch geprägte Begegnungen. Wir können unsere Teamkameraden innerhalb ihres Bewegungsradius ziehen und so Gegner aus einer möglichst vorteilhaften Position angreifen. Die Angriffe reichen dabei von direkten Schlägen unter die Gürtellinie, ekligem Anfurzen oder Anzünden (verursacht in jeder Runde Schaden) bis hin zu spektakulären Fernangriffen. FastPass etwa kann eine ganze Reihe Feinde im Supertempo umrennnen und dann auch noch eine weitere Runde lang für den Gegner unsichtbar bleiben. Den Geschmacklosigkeiten im Kampf scheinen übrigens keine Grenzen gesetzt, wenn Körpersekrete geworfen werden und der Getroffene sich plakativ die Seele aus dem Leib kotzt oder ein als Terrorist verkleidetes Kind seinen Sprengstoffgürtel zündet, um mit dem letzten Atemzug noch kräftig Flächenschaden anzurichten.

Wenn ihr bei einem Gefecht Schaden anrichtet oder einsteckt, füllt sich beständig eine Leiste am oberen Bildschirmrand. Hat diese die 100-Prozent-Marke erreicht, könnt ihr eine mächtige Spezialattacke auslösen. Vor allem auf dem höchsten der drei jederzeit wählbaren Schwierigkeitsgrade sind die Konfrontationen kein Spaziergang und es braucht schon eine durchdachte Strategie und eine passend gewählte Kombination der zur Verfügung stehenden Mitstreiter, um den Sieg zu erringen.

Diesmal kein Schnittopfer?

Mit dem Vorgänger hatte die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ihre wahre Freude und setzte bei einigen Szenen und Minispielen kräftig die Schere an. Besonders betroffen waren die Konsolenversionen in Europa, bei denen Publisher Ubisoft nicht nur reichlich verfassungsfeindliche Symbolik, sondern auch explizite Szenen über den Analsonden-Fetisch der Aliens und ein unappetitliches Abtreibungsspiel entfernen musste. Obwohl die hochoffizielle Herstellermitteilung noch aussteht, scheint es diesmal aber keine Spiel-Verstümmelung zu geben und es dürfte weltweit eine ungeschnittene Version erscheinen, wie Co-Produzentin Kimberly Weigand im Gespräch andeutete (siehe Kasten). Die gute Nachricht für Freunde des Brachialhumors bedeutet aber keinesfalls, dass die notorisch politisch unkorrekten Serienschöpfer Matt Stone und Trey Parker altersmilde geworden wären und sich tatsächlich zurückhalten würden. Im Gegenteil: Alleine in den von uns angespielten Szenen ist genügend Konfliktpotenzial vorhanden, um die halbe Menschheit vor den Kopf zu stoßen.

Beispiel gefällig? Eine frühe Mission führt uns in die Kirche von South Park, in der wir mit Pfarrer Maxi sprechen sollen. Dort treffen wir in einer düsteren Abstellkammer auf zwei katholische Geistliche, die uns gerne von hinten bekehren wollen. Danach steht uns aber mal so gar nicht der Sinn und in dem folgenden Kampf zieht sich dabei einer der klerikalen Kontrahenten einen Rosenkranz aus dem Rektum, mit dem er sich zuerst selbst geißelt und diesen dann als Schlagkette gegen uns einsetzt. Nicht unbedingt eine subtile Kritik an den Pädophilie-Skandalen der katholischen Kirche, aber das ist eben *South Park*! ❑

SASCHA MEINT



„Ganz in der Tradition der Serie: ohne Rücksicht und mit noch weniger Geschmack."

Für mich als *South Park*-Fan ist Die rektakuläre Zerreißprobe eine echte Offenbarung: dumpfer Holzhammer-Humor, komplett politisch unkorrekt und in jeder Szene eine neue völlig durchgeknallte Idee – super! Dazu wird das Gag-Fest diesmal durch ein deutlich komplexeres Kampf- und Craftingsystem sowie umfangreichere Missionen aufgewertet, was die Gesamtspielzeit gegenüber dem doch eher kurzen Vorgänger locker verdoppeln sollte. Schön: Diesmal wird es dann auch endlich eine deutsche Synchronisierung mit den Originalstimmen der Serie geben, ferner scheint das Thema Zensur vom Tisch zu sein. Wer allerdings etwas zarter besaitet ist, findet hier mehr als genug Aufregungspotenzial, denn es gibt definitiv keine Religion, Rasse, Gruppierung oder Weltanschauung, die von den Machern nicht derbe durch den Kakao gezogen wird.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Piranha Bytes
Publisher: THQ Nordic
Termin: 17. Oktober 2017

PC GAMES SNEAK PEEK

Elex



Von: Peter Bathge

Elex verleiht Flügel. Oder zumindest ein Jetpack. Wir waren bei den ersten Flugversuchen von vier Lesern dabei.

Vorbei die Zeiten, als man sich einfach mal hinhocken und eine Tüte anstecken, entspannt Rauchringe blasen und über den Schläfer philosophieren durfte: Mit *Elex* verbannt der deutsche Entwickler Piranha Bytes die für *Gothic* und *Risen* typischen Kiffer-NPCs aus seinem Repertoire. Aber keine Sorge: Virtuelle Drogen gibt's im neuen Science-Fiction-Szenario dennoch zuhauf, sie heißen jetzt nur eben Stims und werden intravenös verabreicht. Auch vier PC-Games-Leser hingen bereits an der Nadel: Beim Probespiel in den Redaktionsräumen konnten sich die Sneak-Peek-Teilnehmer nur schwerlich von Maus und Tastatur lösen – die Faszination des neuesten Streichs der *Gothic*-Macher war einfach zu stark.

Vertrauter Beginn

Einen Tag lang *Elex* spielen und ganz nebenbei endlich mal die Redaktion der PC Games besuchen: Dieses Angebot konnte sich Michael Sikucinski nicht entgehen lassen. Der 41-Jährige nahm eine besonders lange Anreise auf sich: Als freiberuflicher Reiseleiter verbringt er sechs Monate im Jahr in Polen, über Nacht ging es mit dem Fernbus von Breslau ins fränkische Fürth. Doch Michael ist ausgeschlafen: Kaum hat er die Kopfhörer aufgesetzt und die *Elex*-Version gestartet, bemerkt er auffällige Parallelen zum allerersten *Gothic*. Held Jax, ein Kriegsherr der emotionslosen Albs, wird mit seinem Gleiter abgeschossen und anschließend von einstigen Verbündeten verraten. Er landet in einer Schlucht, schwach und all seiner schicken Ausrüstung beraubt – genau wie damals in *Gothic*.

Während Michael in der Folge ganz langsam durch das Anfangsgebiet des Spiels läuft und sich jede Ecke genauestens anschaut („Es macht einfach Spaß, diese Welt zu erkunden.“), verhaut neben ihm Dominic Kowalski fiese Mutanten. Der Tiefbaufacharbeiter hat erst am Abend vor der Sneak Peek von seinem Glück erfahren; nach der Absage einer Leserin machte die kurze Distanz zwischen Dominics Wohnort Nürnberg und dem

> „Man fühlt sich sofort wie zu Hause.“ Michael kommt *Elex* angenehm vertraut vor.

SNEAK PEEK

Was ist das eigentlich?
Die PC Games Sneak Peek findet in unregelmäßigen Abständen statt und bietet unseren Lesern die Möglichkeit, einen Tag lang ein Spiel zu testen, das sich noch in der Entwicklung befindet. Gleichzeitig stehen ihnen die Spielehersteller Rede und Antwort.

PATRICK SEITZ:
„So viele Entscheidungen – *Elex* werde ich mehrmals durchspielen."

MICHAEL SIKUCINSKI:
„So wie man das liebt als Piranha-Bytes-Fan."

DOMINIC KOWALSKI:
„Das Jetpack ist richtig gut integriert worden."

FREDERIK JIRMANN:
„Nach der Sneak Peek habe ich *Elex* vorbestellt."

BJÖRN PANKRATZ:
„Viele Leser waren am Anfang skeptisch."

Fürther Verlagshaus den Unterschied. Im ersten Moment hat der 30-Jährige arge Probleme mit den Kämpfen. Wie alle Leser malträtiert er instinktiv die linke Maustaste, damit Jax möglichst oft zuschlägt. Doch *Elex* nutzt ein Ausdauersystem: Jeder leichte oder schwere Schlag kostet Energie, die sich nur langsam regeneriert. Auch Ausweichrollen und das Blocken von Angriffen verschlingen Ausdauer. Ohne Kraft ist Jax somit wehrlos, da hilft auch noch so rhythmisches Trommeln auf die Angriffstaste nicht. Die Folge ist ein im Vergleich zur *Risen*-Serie ungewohnt hoher Schwierigkeitsgrad. „Wir haben das extra so schwer gemacht", bemerkt Björn Pankratz grinsend. Der Game-Designer ist in aller Frühe vom nordrhein-westfälischen Essen aus aufgebrochen, um die PC-Games-Leser auf ihren ersten Schritten in der *Elex*-Welt zu begleiten. Im Fall von Dominics Sitznachbar Frederik Jirmann bedeutet das, so einige virtuelle Tode zu beobachten. Der 31-Jährige, seines Zeichens selbstständiger Händler, hat es sich zur Aufgabe gemacht, möglichst viel von der *Elex*-Welt zu sehen. Denn wie Björn Pankratz noch einmal unterstreicht, ist die mitgebrachte Version des Rollenspiels inhaltlich komplett; mit genug Zeit könnten die Sneak-Peek-Teilnehmer *Elex* komplett durchspielen. Angesichts einer Mindestspielzeit von 40 Stunden ist das an diesem Tag aber eher unwahrscheinlich. Frederik gibt dennoch sein Bestes und erforscht neben dem Startgebiet der naturverbundenen Berserker samt saftiger Wiesen und dichter Wälder auch eine magische Kuppelstadt im Norden (noch eine *Gothic*-Reminiszenz) und die Ausläufer einer riesigen Wüstenregion. Von der einstigen Intimität des *Gothic*-Minentals mit seinen kurzen, einprägsamen Wegen zwischen den drei Lagern ist kaum etwas übriggeblieben, *Elex* setzt auf Gigantismus. Eineinhalb mal so groß wie *Gothic 3* ist die Spielwelt laut Björn Pankratz. Langeweile kommt dennoch nicht auf, denn dem ersten Eindruck zufolge findet man an jeder Ecke interessante Örtlichkeiten mit Schätzen, NPCs, Quests und – natürlich – Feinden.


Bei gezückter Fernkampfwaffe wechselt das Jetpack in den Schwebemodus. Perfekt zum Abknallen lästiger Viecher!

Sterben im Akkord

Weil sich Frederik so früh aus dem Startgebiet herauswagt, bekommt er es mit besonders vielen Banditen und Monstern zu tun, neben deren Namen ein Totenkopfsymbol prangt. Klare Ansage: Diese Gegner sind viel zu stark für seinen Stufe-5-Helden! Die Folge sind häufige Besuche auf dem Game-over-Bildschirm. Den bekommt Leser Nummer vier auch

Das neue Kampf- und Ausdauersystem erfordert mit seinen *Dark Souls*-Anleihen einiges an Eingewöhnung und schraubt den Schwierigkeitsgrad in die Höhe. Besonders gegen Gruppen von Feinden wird es brenzlig.

des Öfteren zu sehen: Patrick Seitz ist mit 23 Jahren der Jüngste in der Runde, er entscheidet sich beim Spielstart gleich für den zweithöchsten Schwierigkeitsgrad von vier. Anschließend verbringt er aber weit mehr Zeit in Dialogen und bei der Lösung von Aufgaben als im Kampf. Besonders die Gespräche mit den Nichtspielercharakteren haben es dem BWL-Studenten aus Nürnberg angetan. „Auf bescheuerte Fragen gibt es bescheuerte Antworten“, freut er sich und macht Björn Pankratz ein Kompliment: „Das könnt ihr einfach.“ Lachen muss Patrick, der gerade erst wieder *Gothic 2: Die Nacht des Raben* mit dem inoffiziellen Direct-X-11-Patch durchgespielt hat, bei seiner ersten Begegnung mit dem in dicker Plattenrüstung gekleideten Anführer der Berserker. „Das ist typisch Piranha Bytes: Du kommst hin und das erste, was du fragen kannst, ist ‚Hey Typ, wie krieg' ich deine Rüstung?‘“ Die Antwort ist freilich kompliziert: Genau wie in *Gothic* und *Risen* sind mächtigere Ausrüstungsgegenstände für Mitglieder einer Gilde reserviert. Neben den Berserkern wollen auch noch Outlaws und Kleriker Protagonist Jax rekrutieren. Aber selbst wenn ihr euch nach gut einem Drittel der Spielzeit und zahlreichen bestandenen Bewährungsproben einer Fraktion anschließt, bedarf es auch noch der richtigen Attribute, um die begehrte Rüstung oder Waffe zu tragen. Wie viel Wert *Elex* als Rollenspiel auf die Einhaltung dieser Wertegrenzen legt, erfahren die Leser schon bald am eigenen Leib.

> „So viele Frauen bin ich gar nicht gewohnt!“ Patrick über die Menge an weiblichen NPCs

Kleine Technik-Ärgernisse

„Ich habe mir da dieses coole Schwert geklaut“, erzählt uns der Nürnberger Patrick stolz. Und fügt dann enttäuscht hinzu: „Aber jetzt kann ich es nicht benutzen!“ Kein Wunder: Patricks Avatar fehlen die nötigen Stärke- und Geschicklichkeitspunkte; beim Levelaufstieg darf der Spieler zehn Pünktchen auf die insgesamt fünf Attribute verteilen. Diese wiederum bedingen, welche Fähigkeiten Jax bei in der Spielwelt verstreuten Lehrern gegen Geld steigern darf. „Das System finde ich ich okay“, meint Michael. Für ihn ist vieles an *Elex* neu, aus Zeitmangel hat er immer noch nicht *Risen 2* und *3* gespielt. „Die liegen noch auf dem Stapel“, erklärt der 41-Jährige, der sich vor acht Jahren schon mal (erfolglos) für eine Sneak Peek bei uns beworben hat – für das erste *Risen*. An *Elex* gestört hat ihn vor allem eines: Der konstante Wind im Spiel bewegt die Blätter von Büschen und Bäumen. Eigentlich ein Atmosphäre-Bonus, doch aufgrund der beschränkten

ENTSCHEIDUNGEN UND ALTERNATIVE WEGE

***The Witcher 3* stand Pate: Viele Quests und Dialoge in *Elex* ziehen Konsequenzen nach sich, das erhöht den Wiederspielwert.**

Es ist nicht nur die Wahl zwischen den drei Gilden, die bei den PC-Games-Lesern schon jetzt den Wunsch weckt, *Elex* mehr als einmal durchzuspielen: Von Anfang an machen euch (abschaltbare) Hinweise auf gewichtige Entscheidungen aufmerksam, die sich auf die Endsequenz und den Verlauf der Geschichte auswirken. So bekommt man gleich zu Beginn die Order, fünf gesammelte Klerikerwaffen den Technikhassern der Berserker zwecks Vernichtung auszuliefern. Alternativ gebt ihr sie ihren ursprünglichen Besitzern zurück. Viele Entscheidungen steigern euer Ansehen in den Augen einer bestimmten Figur oder einer Fraktion – aber gleichzeitig sinkt euer Ansehen bei deren Rivalen. Wer einen NPC belügt, muss gar damit rechnen, dass dieser sich später revangiert und dem Spieler in einer Folgemission in die Quere kommt. Michael Sikucinski meint dazu: „Die Quests sind ausgearbeiteter, origineller. Man merkt schon, Spiele wie *The Witcher* haben Einfluss auf die Entwickler gehabt.“



Euer Verhalten hat größere Auswirkungen auf Story und NPC-Reaktionen als in den Quasi-Vorgängern.

LESER-FEEDBACK: VERBESSERUNGSVORSCHLÄGE AN PIRANHA BYTES

Neben viel Lob hatten die Sneak-Peek-Teilnehmer auch Kritik für *Elex* übrig. Piranha Bytes, *Gothic 3* und Bugs – diese Verbindung dürfte auch heute noch jedem PC-Spieler etwas sagen. Doch seit *Risen* sind die Spiele des deutschen Studios stets nahezu bugfrei; *Elex* stellt da bereits in der Vorabversion keine Ausnahme dar. Abseits kleiner Glitches berichteten die Leser lediglich von Mini-Ärgernissen wie den wie zum Techno-Beat wippenden Blättern der Vegetation. Keiner der Sneak-Peek-Teilnehmer bemängelte krasse technische Fehler oder äußerte grundsätzliche Kritik am Gameplay. Dennoch gibt es Raum für Verbesserungen, wie die vier Jungs anmerken.

„PAH, DAS IST JA HARMLOSE KRITIK! WO SIND DIE SHIT-STORM-BESCHWÖRER UND INTERNET-HATER, WENN MAN SIE MAL BRAUCHT?"

PATRICK SEITZ:
„Man sollte die Schnellzugriffleiste unten ausblenden können, ohne dass die Statusanzeige verschwindet."

DOMINIC KOWALSKI:
„Ich hätte gerne mehr Hinweise beim Verfolgen einer Quest."

MICHAEL SIKUCINSKI:
„Wenn man dunkle Räume betritt, dauert es zu lange, bis es wieder hell wird."

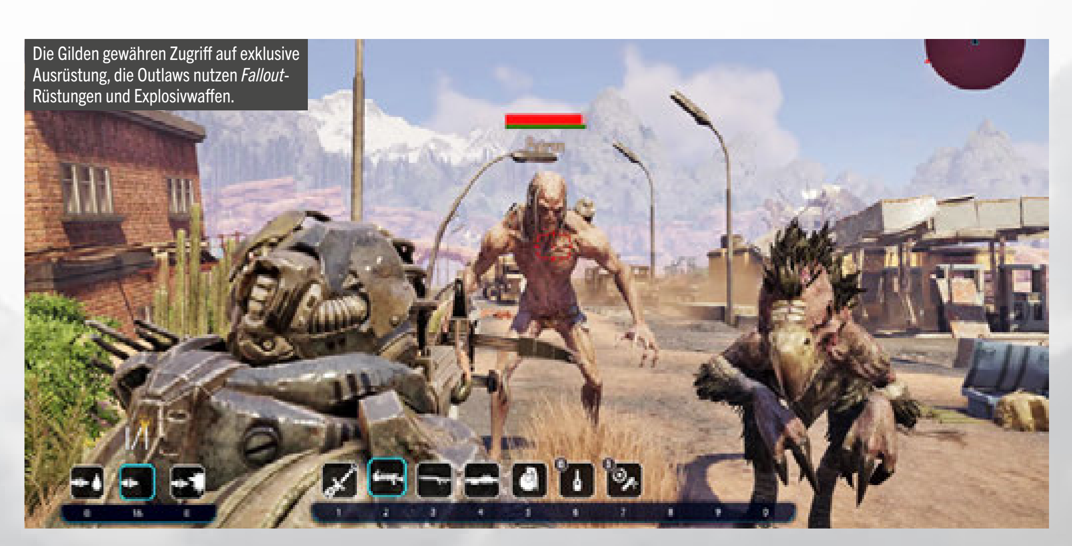
PC GAMES:
„Beim Händler sollte man die Zahl der zu kaufenden Gegenstände eingeben können, statt die Menge per Pfeiltasten zu bestimmen."

FREDERIK JIRMANN:
„Bugs hatte ich keine, nur Kleinigkeiten, die man vielleicht eleganter lösen könnte."

Animationsstufen geht Michael das ständige Zuckeln und Ruckeln schon bald auf die Nerven; besonders wenn die Bäume in den Gesprächen Schatten auf die Gesichter von Charakteren werfen. „Das verursacht epileptische Anfälle", meint der Reiseleiter nur halb im Scherz. „Es wäre schön, wenn man den Wind ausschalten könnte."

Nicht allein ist Michael zudem mit seiner Kritik am Überstrahleffekt: Wenn der Spieler in *Elex* am hellichten Tag ein Haus betritt, wird das Bild für mehrere Sekunden fast komplett schwarz – selbst mit einer Fackel sieht man dann so gut wie nichts von der Innenausstattung. Das soll das Verhalten des menschlichen Auges simulieren, das sich an unterschiedliche Lichtverhältnisse erst anpassen muss. Im Spielbetrieb empfanden aber alle Leser diese aufgezwungene Wartezeit als nervig.

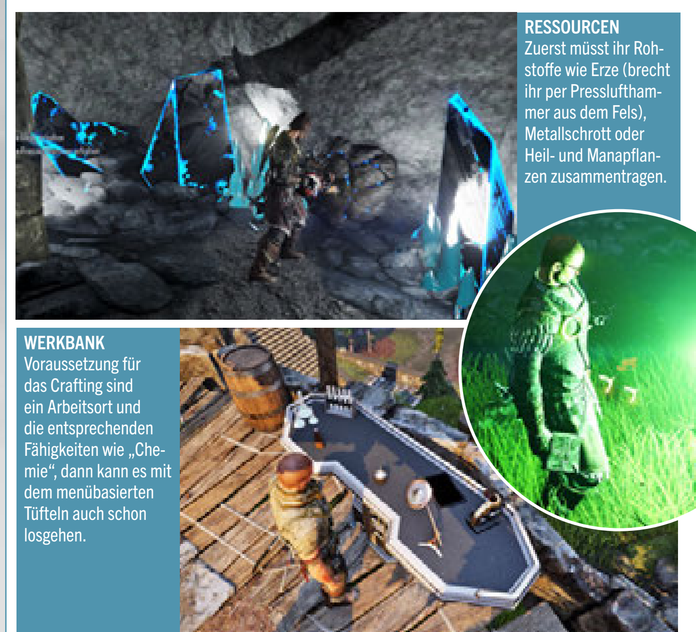
Davon abgesehen finden die Sneak-Peek-Teilnehmer aber zumeist lobende Worte für die Technik von *Elex*. Die im Vorfeld kritisierten Animationen stören keinen der vier Leser nachhaltig, auch wenn die Grafik „nicht total up to date" ist, wie Michael anmerkt. Dafür ist der aus Polen angereiste Reiseleiter von den Gesichtern und ihren natürlichen Hauttönen begeistert. „Das ist eine große Verbesserung im Vergleich zur *Gothic*-Serie." Patrick hat derweil die Supersampling-Option entdeckt: Auf Wunsch wird *Elex* mit bis zu 200 % der in der eingestellten Auflösung verwendeten Pixel gerendert, was für ein deutlich glatteres, schöneres Bild sorgt. Allerdings bricht auf unserem Testrechner mit Geforce GTX 980 Ti dann auch die zuvor bombenfeste Framerate von 60 Bildern pro Sekunde auf 27 Fps ein. Besitzer eines High-End-PCs können so die Optik des Rollenspiels verbessern; für den Großteil der Spieler wollen Designer Björn



Die Gilden gewähren Zugriff auf exklusive Ausrüstung, die Outlaws nutzen *Fallout*-Rüstungen und Explosivwaffen.

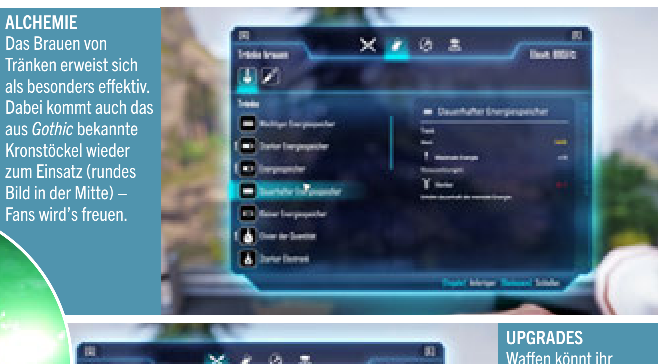
PANSCHEN UND CRAFTEN: DAS HANDWERKSSYSTEM

Eines wird mit zunehmender Spieldauer immer wichtiger: Das Herstellen von Gegenständen wie magischen Tränken mit permanenter Attributssteigerung.
Neue Waffen und Rüstungen müsst ihr finden oder kaufen, diese lassen sich anders als zum Beispiel im Genre-Konkurrenten *Fallout 4* nicht selbst herstellen – wohl aber Geschmeide. Als Goldschmied erschafft ihr Ringe und Amulette mit magischen Eigenschaften, zum Tragen oder Verkaufen.



RESSOURCEN
Zuerst müsst ihr Rohstoffe wie Erze (brecht ihr per Presslufthammer aus dem Fels), Metallschrott oder Heil- und Manapflanzen zusammentragen.

ALCHEMIE
Das Brauen von Tränken erweist sich als besonders effektiv. Dabei kommt auch das aus *Gothic* bekannte Kronstöckel wieder zum Einsatz (rundes Bild in der Mitte) – Fans wird's freuen.



WERKBANK
Voraussetzung für das Crafting sind ein Arbeitsort und die entsprechenden Fähigkeiten wie „Chemie", dann kann es mit dem menübasierten Tüfteln auch schon losgehen.



UPGRADES
Waffen könnt ihr bis zu drei Mal verbessern und um Elementarschaden erweitern. Alternativ setzt ihr Edelsteine in Sockel ein, das bringt ebenfalls passive Boni wie mehr Schaden oder zusätzliche Erfahrungspunkte.

Pankratz und Kollegen die Systemanforderungen aber gering halten. *Elex* soll auch auf älteren Rechnern flüssig laufen, das Grafikmenü bietet dafür viele Einstellungsmöglichkeiten.

Für Frederik ist es nebensächlich, dass nicht jede einzelne Textur gestochen scharf daher kommt – „der Look muss aus einem Guss sein", findet der 31-Jährige aus dem Chiemgau. Und wenn *Elex* in einem punkten kann, dann ist das ganz sicher die Natürlichkeit der Spielwelt, bei der man sich stets fragt, was wohl hinter der nächsten Bergkuppe auf einen wartet, und wo ein kurzer Abstecher zu einer verlassenen Tankstation zu einem mehrstündigen Abenteuer werden kann, von dem man seinen Freunden erzählt. So loben dann auch alle Leser die Atmosphäre – der ungewöhnliche Szenario-Mix aus Fantasy- und Science-Fiction-Elementen kommt gut an. „Das passt besser zusammen, als ich dachte",

> „Ich möchte anmerken, dass ich seit 10 Minuten nicht gestorben bin." Frederik ist stolz auf sich.

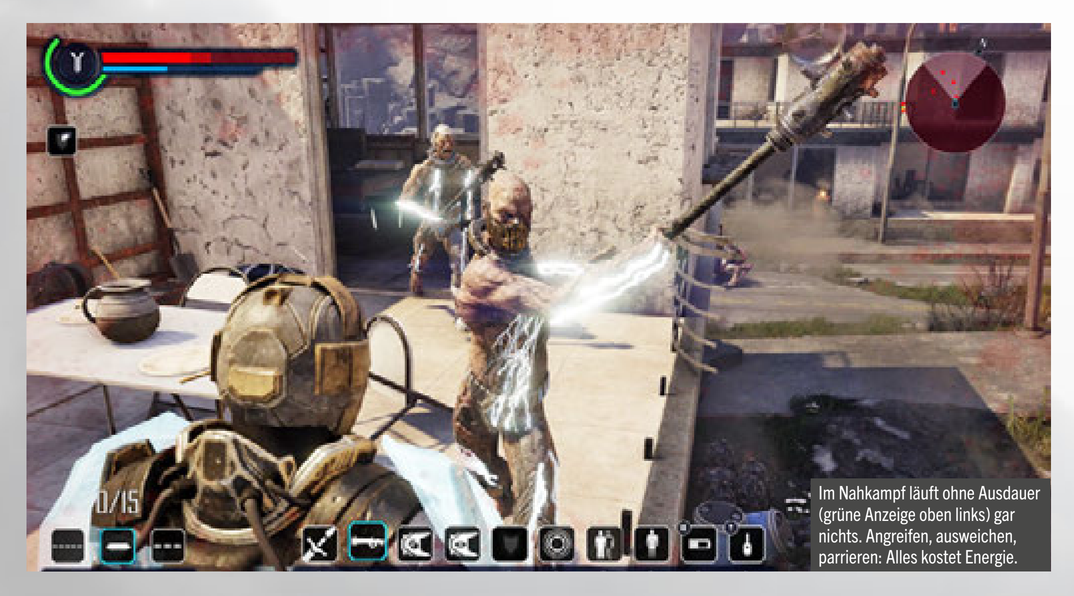
gibt Frederik zu. „Fühlt sich gut an!" Und Dominic gibt trotz ungewohntem Szenario Entwarnung für langjährige Fans: *Elex* unterscheide sich im Grunde nicht so stark von *Gothic* und *Risen*, besonders nicht in Sachen Humor. „Das gefällt mir auch sehr an Piranha Bytes."

Zum Abheben

Den größten Eindruck schindet während der Sneak Peek aber ein anderes Feature. „Am meisten hat mir das Jetpack gefallen", vertraut uns Patrick an. Der Student findet es „besonders faszinierend, dass es sich in den Kampf einbauen lässt". Egal ob man im Schwebemodus Pfeile und Lasersalven auf die Feinde herabregnen lässt oder per Sprungangriff aus großer Höhe mit gezücktem Schwert zu Boden stürzt und den Widersachern so die Lebensenergie entzieht: Das Jetpack ist im Gefecht extrem nützlich. Doch nicht nur da.

Michael nennt als einen seiner Höhepunkte aus der fünfstündigen Anspielsitzung den Moment, als er das Jetpack das erste Mal benutzt hat. „Als ich von einer großen Höhe gefallen bin, dachte ich schon: ‚Oh, jetzt bin ich tot!' Doch dann bin ich zufällig auf die Leertaste gekommen und auf einmal geht das Jetpack an und man überlebt so einen Sturz, den man sonst nicht überlebt hat in den Piranha-Bytes-Spielen. Das ist schon mal sehr gut." Die Möglichkeit, eventuellen Fallschaden durch einen kurzen Boost zu vermeiden, ist ebenso wertvoll wie die Fähigkeit, steile Felswände in Sekundenschnelle zu überwinden.

Dabei passt die Balance: Die Jetpack-Energie ist nach einigen Augenblicken aufgebraucht und muss sich erst wieder aufladen; wer den Boost sparsam dosiert, legt längere Strecken in der Luft zurück. Sehr nützlich! Auch für Dominic ist die Sache klar: „Am besten hat mir das Jetpack gefallen. Das war etwas völlig Neues für mich." Doch Obacht: Der Raketenrucksack ist kein Gottmodus, viele Gegner besitzen einen alternativen Fernkampfangriff. Mehr als einmal



Im Nahkampf läuft ohne Ausdauer (grüne Anzeige oben links) gar nichts. Angreifen, ausweichen, parrieren: Alles kostet Energie.

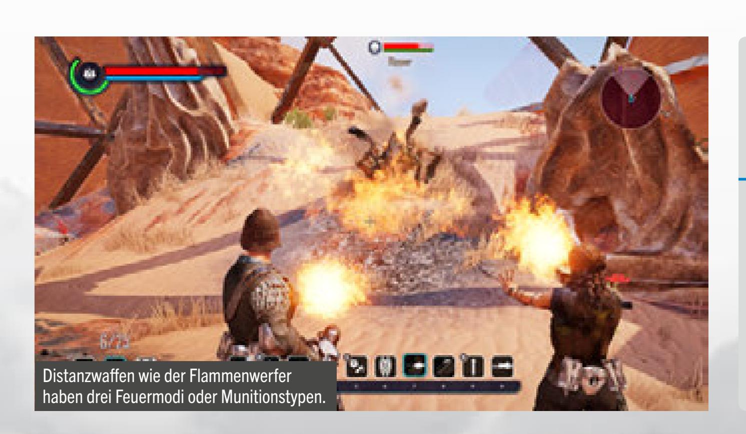
Dialoge mit NPCs punkten bei den Lesern durch Witz und Direktheit.

erwischen die von Mutanten geschleuderten Plasmabälle und von Banditen abgeschossenen Armbrustbolzen unsere Leser im Flug und provozieren den ein oder anderen (gutmütigen) Fluch.

Als Michael auf eine Gruppe Wegelagerer trifft, entscheidet er sich deshalb gegen einen direkten Angriff: Einmal angelockt, verfolgen die Banditen seinen Charakter hartnäckig. Mit dem Jetpack fliegt er ein paar Meter weiter zu einem riesigen Troll. Der Unhold soll für Michael die Drecksarbeit erledigen – und die künstliche Intelligenz enttäuscht nicht. Die zueinander gelockten Widersacher gehen aufeinander los und Michael schaut zu, wie die Banditen in kürzester Zeit von den Fäusten des Trolls in den Boden gerammt werden. Anschließend durchsucht er die Leichen nach wertvoller Ausrüstung – das Manöver hat sich gelohnt. *Elex*-Designer Björn Pankratz sieht solche Szenen gerne, kehren sie doch die Stärken des Open-World-Rollenspiels heraus. *Elex* ist eine große Sandbox, Spieler können von Anfang an alle Winkel der Spielwelt bereisen. Es gibt keine künstlichen Grenzen, nur die Gegnerstärke schränkt das Vorankommen ein. Dieses Konzept wird von allen Lesern begrüßt, auch wenn es so manchen überflüssigen Bildschirmtod zur Folge hat, weil man sich aus Versehen in ein Gebiet gewagt hat, für das man noch nicht die richtige Charakterstufe besitzt. Aber gerade diese fehlende Bevormundung dürfte so manchen Spieler faszinieren, der vom in vielen AAA-Titeln allgegenwärtigen Händchenhalten erschöpft ist. Dabei enthält *Elex* durchaus Komfortfunktionen und Interface-Erleichterungen wie ein Radar, Quest-Markierungen auf der Karte oder Einblendungen bei für den Story-Ausgang wichtigen Entscheidungsmomenten. Allerdings sind diese komplett optional und lassen sich im Hauptmenü jederzeit abschalten, wovon einige der Sneak-Peek-Teilnehmer Gebrauch machen – genauso wie von der Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad im laufenden Spiel zu senken, wenn der begrenzte Ausdauervorrat und die Aggressivität der Gegner doch einmal zu anspruchsvoll werden. Selbst die Schwierigkeit von (nicht störenden) Minispielen beim Hacken und Schlösserknacken können sie so variieren. Es lässt sich gar das Intervall bestimmen, in dem automatische Spielstände angelegt werden; aber die PC-Games-Leser hauen ohnehin regelmäßig auf die F5-Taste. „Quicksave ist Rollenspiel-Usus", kommentiert Patrick.

> „An das Kampfsystem musste ich mich erst gewöhnen."
> Dominic über die Anfangsphase

Nach fünf Stunden Hands-on heißt es am späten Nachmittag, die Maus aus der Hand zu legen. Unsere vier Leser sind zufrieden. Am liebsten würden sie weiterspielen, alle haben sich den Kauf des Rollenspiels am 17. Oktober 2017 fest vorgenommen. Bei der Verabschiedung drückt Frederik noch schnell Björn Pankratz die Hand: „Danke für *Gothic*!" Vielleicht bedankt er sich beim nächsten Mal dann ja auch für *Elex*? Der finale Test in der nächsten Ausgabe wird darüber Aufschluss geben! ❑


Distanzwaffen wie der Flammenwerfer haben drei Feuermodi oder Munitionstypen.

PETER MEINT

„Nach kurzer Eingewöhnungsphase entfaltet *Elex* die übliche Sorgwirkung."

Quizfrage: Ist *Elex* a) ein chinesischer Free2Play-Konzern, b) eine österreichische Motorboot-Marke oder c) ein deutsches Rollenspiel? Die Antwort: Alles drei! Abgesehen vom Titel weist Piranha Bytes' jüngstes Projekt aber kaum Parallelen zu seinen Namensvettern auf. Das ist einerseits gut, denn hier gibt's Unterhaltung zum Festpreis ohne Lootboxen. Andererseits ist es aber auch schade, denn Grafik-Engine und Inszenierung könnten die Power eines metaphorischen Heckmotors gut vertragen. Letztendlich liefert *Elex* genau das, was Fans der *Gothic*-Entwickler erwarten: Große Welt, viel zu tun, viel zu sehen. Wenn jetzt noch die Story vielschichtiger als bei *Risen* wird, bin auch ich zufrieden gestellt.

Der Einsatz der Superfähigkeiten, hier zu sehen der Arkus-Jäger, ist äußerst effektvoll in Szene gesetzt.

Destiny 2

Genre: Online-Shooter
Entwickler: Bungie
Publisher: Activision Blizzard
Termin: 24. Oktober 2017 (PC-Release)

Von: David Bergmann

Ausnahme-Shooter oder Hype für nix? Wir haben *Destiny 2* ausführlich auf der Playstation 4 gespielt und verraten euch, ob sich das Warten für PC-Spieler lohnt.

PC-Spieler warten noch auf *Destiny 2*, Besitzer von Xbox One und Playstation 4 ballern sich bereits durch die Fortsetzung von Bungies Loot-Shooter *Destiny*. Der war recht zügig nach seinem Release als Fehlschlag verschrien. Chronischer Inhaltsmangel sowie peinliche Bugs und Exploit-Möglichkeiten standen im krassen Gegensatz zu den großspurigen Marketing-Versprechen über ein Monumentalspieleprojekt. *Destiny* fand dennoch seine Fans und mauserte sich vor allem durch vier Download-Erweiterungen zu einem anerkannt unterhaltsamen Online-Koop-Shooter. Dafür mussten die Entwickler sehr offensichtlich notdürftig Erste Hilfe leisten. Das Fortschrittssystem wurde bei laufender Fahrt ausgetauscht – später hinzugefügte Quest-Gebiete bekamen zusätzliche Gimmicks, die den alten Zonen verwehrt blieben. Heraus kam ein Spiel, das durchaus Spaß machte, aber niemals richtig stimmig war.

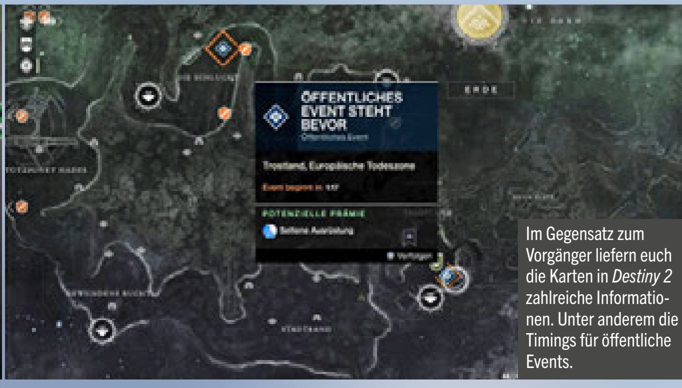
Kaum verwunderlich wirkte es dann als klar wurde, dass *Destiny 2* kein klassischer Nachfolger sondern eher ein zweiter Anlauf wird. Die Entwickler setzen alles zurück auf Anfang und wollen noch einmal von vorne anfangen. Wir haben mittlerweile über 40 Stunden mit der finalen Konsolen-Fassung verbracht und beantworten die Frage, ob *Destiny 2* die zweite Chance nutzt oder verspielt.

Story mit Anfang und Ende

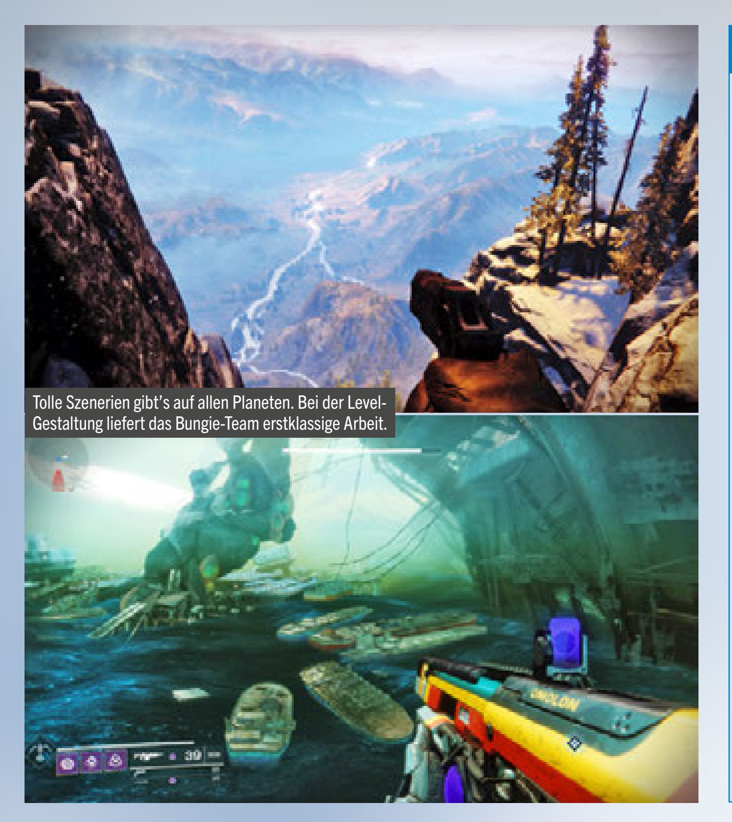
Der Startpunkt ist dabei für alle Spieler die Story-Kampagne. Und deren Anfang holt Kenner des ersten Teils ebenso ins Boot wie komplette *Destiny*-Neulinge. Die Handlung kurz zusammengefasst: Irgendwann in der Zukunft läutet eine aus den Weiten des Alls aufgetauchte und unvorstellbar riesige Kugel das Goldene Zeitalter ein. Die Menschheit nennt sie „Der Reisende“. Der technologische Wunderball ermöglicht nicht nur ferne Reisen durchs All, sondern gibt Auserwählten auch die Macht des Lichts und schenkt ihnen damit, nun ja, Space-Magie. Auf die hat es in *Destiny 2* der Alien-Schuft Ghaul abgesehen. Der platzt ohne Einladung ins Hauptquartier der Helden, die sich selbst Hüter nennen, und trennt sie vom Licht. Den ihrer Kräfte beraubten Überlebenden bleibt nur die Flucht.



Die Jagd nach hochwertigen Items bestimmt das Endgame des Shooters.



Im Gegensatz zum Vorgänger liefern euch die Karten in *Destiny 2* zahlreiche Informationen. Unter anderem die Timings für öffentliche Events.



Tolle Szenerien gibt's auf allen Planeten. Bei der Level-Gestaltung liefert das Bungie-Team erstklassige Arbeit.

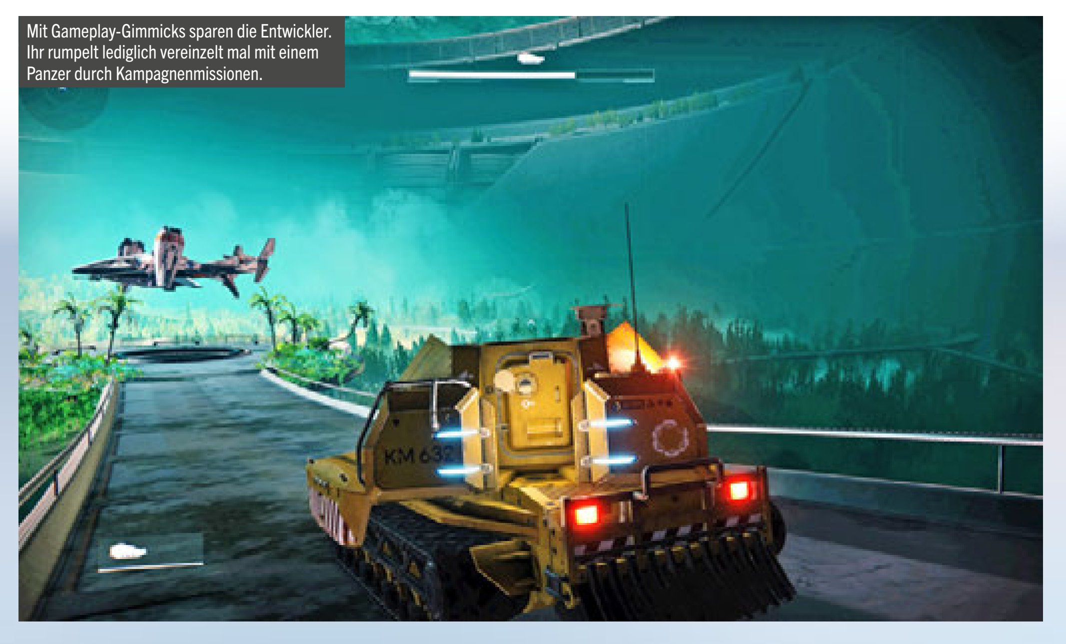
STRIKES, DIE KOOP-DUNGEONS

Abwechslung vom Grind gesucht? Wer gezielt im Team spielen möchte, ohne sich gleich ins PvP zu stürzen, hat eine Alternative.

Wieder mit an Bord in *Destiny 2* sind die „Strike“ genannten kooperativen Einsätze für bis zu drei Spieler. In den *Destiny*-Äquivalenten zu Dungeons aus klassischeren MMOGs schießt sich eure Dreier-Gruppe durch ein längeres Abenteuer mit kleiner Story, Zwischen- und Endbosse inklusive. Insgesamt sechs dieser Strikes gibt's zum Start – einer davon bleibt allerdings bis Herbst 2018 PS4-Spielern vorbehalten. Die Koop-Dungeons sind allesamt für flotteres Durchspielen ausgelegt als im Vorgänger. Geübte Teams rauschen innerhalb von gut 20 Minuten durch die Einsätze. Damit wiederholtes Durchspielen nicht allzu schnell langweilig wird, variieren an einigen Schlüsselpunkten die Gegner-Zusammenstellungen. Am grundsätzlichen Ablauf ändert sich jedoch nichts. Nette Idee: Teile der gesprochenen Funk-Konversationen wurden mit unterschiedlichen Texten eingesprochen. Auch hier gibt's also Variation.
Die echte Herausforderung ist jedoch der wöchentliche Dämmerungs-Strike. Hier muss pro Woche ein Strike mit speziellen Modifikatoren auf höherem Schwierigkeitsgrad bezwungen werden. Da gilt es neben den Kämpfen beispielsweise, durch Energieringe zu springen und dadurch ein Zeitlimit aufzufüllen, das gnadenlos herunterzählt. Ist die Zeit abgelaufen, scheitert der Versuch vorzeitig. Mehr als noch in anderen Spielbereichen liefern die Bungie-Entwickler bei den Strikes schlicht „mehr vom Gewohnten“. Die Koop-Einsätze sind unterhaltsam, spielen sich grundsätzlich aber wie im Vorgänger. Die knapp bemessene Anzahl geht für die Release-Fassung noch in Ordnung. Die kommenden Download-Erweiterungen müssen hier aber dringend Nachschub liefern. Immerhin: Es gibt diesmal Matchmaking für Solospieler in allen Modi. Die Gruppensuche fällt also leichter.

Je nach Spieltempo sind Spieler mit den Haupt-Missionen der Kampagne 11 bis 13 Stunden beschäftigt. Wer dem Missionsverlauf nicht strikt folgt, sondern bereits PvP, Koop-Einsätze oder Nebenquests einschiebt, benötigt entsprechend länger bis der Abspann über den Bildschirm läuft. Die Handlung selbst fängt spannender an als sie letztlich ist. Die Hüter verlieren ihre Macht – diese Prämisse verspricht zwar eine gute Erzählung aber langweiliges Gameplay. Spieler-Charaktere bekommen ihre Superhelden-Kräfte zügig zurück und werden als saustarke Ein-Mann-oder-Frau-Armeen inszeniert. Sie tun, was sonst angeblich keiner kann. Abgesehen von den Hunderten anderer Spieler-Charaktere, die einem auch während der Kampagne begegnen. Die Handlung hätte stellenweise deutlich besser in ein Offline-Spiel gepasst.

Diese Ludonarrative Dissonanz (der Widerspruch zwischen Story und Gameplay) außen vor gelassen erzählt *Destiny 2* eine durch und durch ordentliche Sci-Fi-Seifenoper à la *Star Wars* voller gängiger Klischees. Die Guten ziehen sich an ihren Haaren aus ihrer existenziellen Krise und treten den bösen grimmigen und natürlich rot-äugigen Alien-Eindringlingen kräftig in den Hintern. Es ist eine Erzählung voller Drama, Heldentaten, flotten Sprüchen und Explosionen, die prächtig unterhält, aber wenig Tiefgang bietet und mit einem Cliffhanger auf Inhalts-Erweiterungen endet. Gute Popcorn-Unterhaltung, nicht mehr und nicht weniger. Im Vergleich zur kaum vorhandenen Handlung des Vorgängers wirkt das freilich dennoch wie hohe Erzählkunst. Zum Einsatz kommen auch deutlich mehr gekonnt inszenierte Zwischensequenzen als im Vorgänger und ein fantastischer Soundtrack. Für alle, die sich rein für die Kampagne interessieren, lohnt der Kauf zum Vollpreis aber nicht.



Mit Gameplay-Gimmicks sparen die Entwickler. Ihr rumpelt lediglich vereinzelt mal mit einem Panzer durch Kampagnenmissionen.

Schießen und Looten – oder: Was macht man da eigentlich?

Spielerisch gibt's dabei – abgesehen von zwei Einsätzen mit Panzer-ähnlichen Fahrzeugen – keine besonderen Vorkommnisse. Die Kampagne bereitet auf das vor, was euch auch im Endgame erwartet. Wie im ersten *Destiny* seid ihr mit einer von drei Charakterklassen und entsprechenden Spezialfähigkeiten unterwegs. Titanen sind die Tank-ähnlichsten Charaktere in *Destiny 2* und stellen beispielsweise schützende Energie-Barrieren auf oder schleudern ihren Gegnern ganz wie Captain America Schilde ins Gesicht. Warlocks werfen als Quasi-Magier mit Blitzen um sich oder breiten Heilflächen auf dem Boden aus. Jäger sind flinke Assassinen, die Magie-Bögen spannen oder ihre Feinde in explosive Fallen locken.

Das Werfen von Magie-Granaten oder das Auslösen der beschriebenen Superfähigkeiten ist aber nur eine Ergänzung zum eigentlichen Gameplay-Kern – und der präsentiert sich auch in *Destiny 2* als klassischer Shooter. Mit Automatikgewehren, Schrotflinten, Maschinenpistolen, Revolvern und allerlei weiteren Waffentypen gebt ihr euren Gegnern Saures. Das Spielgefühl präsentiert sich auf Konsolen dabei so hervorragend wie im Vorgänger. Verschiedene Waffenarten sind in der Handhabung deutlich unterschiedlich. Und selbst zwei Revolver spielen sich

An öffentlichen Events können alle Spieler teilnehmen, die sich gerade in der Nähe befinden. Meist entsteht ein buntes Chaos.

nicht identisch – variierende Werte für Attribute wie Reichweite oder Stabilität wirken sich „spürbar" aus. Kurzum: Das Shooter-Gameplay ist wieder einmal famos.

Derart bis an die Zähne bewaffnet kämpft ihr euch in *Destiny 2* durch vier neue „Open World"-Gebiete – von der ebenso weltlichen wie wäldlichen Europäischen Todeszone, die *The Last of Us* zum Verwechseln ähnlich sieht, bis zu einem fremdartigen Mix aus Technikwelt und Naturidyll auf dem Planetoiden Nessus. Diese Zonen sind mit unterschiedlichsten Szenerien extrem abwechslungsreich gestaltet, deutlich umfangreicher als im Vorgänger und sowohl Schauplatz für die Kampagnen-Missionen als auch für das Endgame. In den verwinkelten Gebieten kriecht ihr durch schleimige Alien-Höhlen, stürmt gigantische Basen oder riesige Schlachtschiffe … und sammelt Beute auf.

Destiny 2 ist nämlich nicht nur Shooter, sondern auch *Diablo*-ähnlicher Itemgrind. Ihr seid immer auf der Suche nach besseren Helmen, stärkeren Gewehren oder schickeren Schuhen. Was während der Kampagne noch motivierende Belohnungen sind, wird im Endgame zum wesentlichen Spielelement. Dann beginnt die Jagd nach der besten und vor allem der richtigen Ausrüstung – denn durch bestimmte Boni nimmt getragene Ausrüstung maßgeblich Einfluss auf die Spielweise des eigenen Charakters und erlaubt entsprechend Anpassungen. Neu eingeführte Equipment-Modifikationen ermöglichen außerdem in gewissen Grenzen das Anpassen von Schadensarten oder Boni auf Waffen und Klamotten.



Wenig neu, alles besser

Bekannter Spielaufbau und bekannte Klassen – wer *Destiny* zumindest verfolgte, mag sich bis hierhin fragen, was im Nachfolger eigentlich neu ist. Tatsächlich lautet die Antwort darauf: nicht allzu viel. Die Entwickler von Bungie bringen beispielsweise fast alle Gegnertypen zurück – manche mit kleinen und die meisten mit keinen Anpassungen. Auch gestalterische Elemente in den Umgebungen sind bekannt. Vex-Architektur bleibt Vex-Architektur. Den Level-Bastlern wollen wir dabei allerdings keinen Vorwurf machen. In die Welten von *Destiny 2* floss sichtlich viel Aufwand. Hier gibt's fantastische Sci-Fi-Kulissen, die keineswegs schlicht aus dem Vorgänger recycelt wurden.

Aber unterm Strich und vor allem auf der Gameplay-Seite wird eben schnell deutlich, dass das Bungie-Team nach dem von Problemen gebeutelten Vorgänger für *Destiny 2* einmal tief Luft geholt und von Neuem angesetzt hat. Hier wird nicht auf Basis des mit *Destiny* gelegten Fundaments aufgebaut. Hier wird das alte Fundament aufgebrochen und neu gegossen. Das vielleicht Überraschendste dabei: Es funktioniert, und zwar richtig gut. Die Klassen beispielsweise wurden eher in homöopathischen Dosen angepasst. Das fällt aber nicht negativ auf, weil an anderer Stelle beispielsweise der komplette Spielaufbau umgekrempelt und in allen Details verbessert wurde.

Loot tut gut

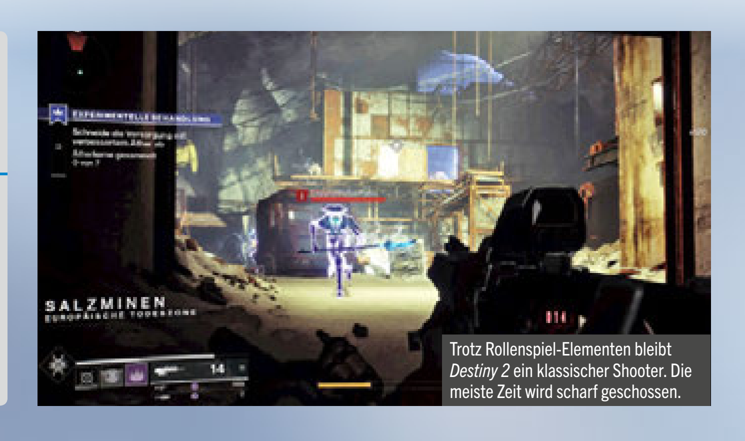
Am deutlichsten wird das nach dem Beenden der Kampagne und dem Erreichen der Maximalstufe 20. Für viele geht das eigentliche Spiel hier erst los – denn als Itemgrind-Shooter liegt der Fokus von *Destiny 2* klar auf seinem Endgame, also den Aktivitäten nach Erreichen des höchsten Charakterlevels. Hier stehen die größten PvP- und PvE-Herausforderungen an. Und für die müssen Spieler ihre



SUSANNE MEINT

„Mehr *Destiny* …
…immer besser"

Für diejenigen, die sich durch die Sauregurkenzeit in *Destiny 1* gekämpft haben – also durch das erste Jahr – ist *Destiny 2* eine kleine Offenbarung. Denn Shooten macht freilich genauso viel Spaß wie im Vorgänger, Looten ist derweil ungleich befriedigender geworden. Nach nur zehn Stunden im Endgame bin ich mit meinem Hüter so schnell vorangekommen wie nie zuvor. Das macht Laune und motiviert mich dazu, länger am Ball zu bleiben. Ein abschließendes Fazit kann ich noch nicht geben, dafür müsste ich erst einmal mein persönliches Highlight in Aktion sehen – den Raid. Aber bislang macht *„Destiny 1,75"* eine ziemlich gute Figur: mit guten Verbesserungen im Vergleich zum Vorgänger, auch wenn wirklich bahnbrechende Neuerungen fehlen.



Trotz Rollenspiel-Elementen bleibt *Destiny 2* ein klassischer Shooter. Die meiste Zeit wird scharf geschossen.

PVP: HOLPRIGER START

Natürlich schießt ihr nicht nur mit- sondern auch gegeneinander. Was aber hat sich in Sachen PvP verändert?

Die Schmelztiegel getauften PvP-Schlachten kehren auch in *Destiny 2* zurück. Sechs Spielmodi stehen zur Verfügung, gespielt diesmal im 4-gegen-4-Format. Darunter neue wie Countdown – hier müssen die Teams Bomben an bestimmten Punkten aufstellen und entweder verteidigen oder entschärfen. Die PvP-Matches sind grundsätzlich etwas flotter als im Vorgänger. Am Gameplay-Spielgefühl hat sich natürlich nicht viel geändert. Die Gestaltung der Karten ist, wie von Bungie gewohnt, auf hohem Niveau – es gibt jeweils viele verschiedene mögliche Laufwege und genug mögliche Orte für Hinterhalte.
Trotzdem hakt es im Schmelztiegel zum Start. Das Matchmaking funktioniert längst nicht immer sauber und tut sich beispielsweise öfter schwer damit, Teams wieder aufzufüllen wenn Mitglieder vorzeitig das Handtuch werfen. Das wirkt umso befremdlicher da es in *Destiny 2* bisher nicht mehr möglich ist, gezielt einen Spielmodus auszuwählen. Ihr könnt euch lediglich für die Playlist anmelden und landet dann in einem zufällig gewählten Modus. Das ist besonders dann eine unschöne Überraschung, wenn ihr es auf eine kurze Runde zwischendurch abgesehen habt, aber in einer Runde „Survival" landet. Hier sind Partien oftmals unverhältnismäßig länger als in anderen Modi.
Für ein finales Urteil zum PvP ist es derzeit noch zu früh. Das Metagame formt sich erst, grobe Balancing-Probleme zeichnen sich bisher nicht ab, können aber durchaus in den kommenden Tagen und Wochen noch auftauchen. Außerdem fehlen bisher die „Prüfungen der Neun" – die Endgame-Herausforderung für wirklich ambitionierte PvP-Fans. Bisher präsentiert sich der Schmelztiegel durchaus ordentlich, hat aber definitiv einige Startschwierigkeiten im Gepäck.

Story-Inhalte auch nach dem Ende der Kampagne gibt's in Nebenquests. Die belohnen euch teilweise auch mit exotischen Gegenständen.

Über die (im Vergleich zum Vorgänger deutlich entschlackten) Talentbäume justiert ihr Fähigkeiten, so dass sie zu eurer Spielweise passen.

Charaktere erst einmal vorbereiten. Womit? Mit Items natürlich.

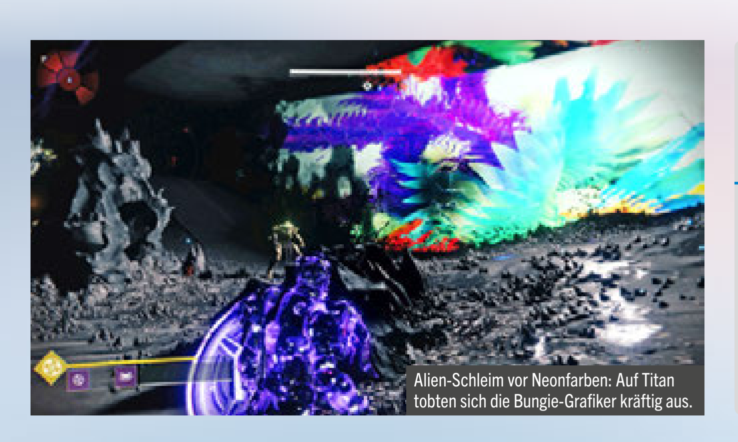
Wie im Vorgänger sammelt ihr neue und stärkere Waffen und Klamotten, die jeweils stetig ansteigende Angriffs- beziehungsweise Rüstungswerte tragen. Aus den Durchschnittswerten des getragenen Equipments errechnet sich der Powerlevel eures Charakters (im ersten *Destiny* war das der „Lichtlevel"). Je höher der Powerlevel, desto kräftiger ist euer Hüter – und desto mehr Inhalte stehen euch zur Verfügung. Denn die schwierigeren Teile des Spiels erfordern ein Mindest-Powerlevel.

Die gute Nachricht: Der Aufstieg im Powerlevel ist um ein Vielfaches befriedigender als im Vorgänger. Das liegt primär an den „Open World"-Zonen auf den Planeten, die viel lebendiger wirken als im ersten *Destiny*. Ständig toben öffentliche Events, an denen sich alle umstehenden Spieler mit ihren Charakteren beteiligen können, um gigantische Space-Bohrer zu zerstören oder Alien-Invasionen abzuhalten. Kleinere und größere Neben-Quests liefern auch im Endgame noch Story-getriebene und voll vertonte Einsätze als Abwechslung zum Grind – und sind oftmals eine Möglichkeit, sich hochwertige Waffen gezielt zu erspielen statt auf Beute-Glück hoffen zu müssen. Wer lieber erkunden möchte, bekommt in *Destiny 2* ebenfalls mehr zu tun. Auf den Planeten verteilte Kisten, Story-Objekte und Mini-Dungeons wollen gefunden werden.

Das Beste daran: Egal was ihr in *Destiny 2* tut – fast alles führt zu Beute. Selbst die simpelsten Aktivitäten belohnen euch mindestens mit Planeten-spezifischen Marken, die bei entsprechenden NPCs gegen Rufpunkte eingetauscht werden. Habt ihr davon ausreichend gesammelt, gibt's ein Loot-Päckchen. Im Vorgänger konnte es euch passieren, dass ihr selbst nach längeren Spiel-Sessions ohne nennenswerten Charakter-Fortschritt frustriert das Handtuch warft. *Destiny 2* fühlt sich ungleich belohnender an und honoriert investierte Zeit. Fairerweise sei jedoch erwähnt: Der Powerlevel-Fortschritt wird zäh. Bei ungefähr 265 Zählern verlangsamt sich das Vorankommen deutlich, hier beginnt der echte Grind. Aber: Ab 260 Punkten könnt ihr bereits mit dem ersten Raid „Leviathan" loslegen. Ihr seid also vollends fit für alle Inhalte noch bevor das Steigern des Powerlevels anstrengend wird.

Hier zeigt sich die größte Wandlung in der Design-Philosophie des Bungie-Teams: *Destiny* sollte Spieler vor allem beschäftigen – auf Teufel komm raus und im Zweifel zulasten des Spielspaßes. *Destiny 2* soll unterhalten. Und wie beim Start der *Diablo 3*-Erweiterung *Reaper of Souls* zeigt sich auch beim neuen Bungie-Shooter: Loot-basierte Spiele machen am meisten Spaß, wenn die Entwickler mit der Beute nicht knauserig umgehen und ihre Spieler regelmäßig belohnen.

Unseren bisherigen Erfahrungen nach bietet *Destiny 2* mehr Beschäftigungen, schönere Welten, ein ausgewogeneres Item-Design, mehr Belohnungen und gibt Spielern obendrein leichteren Zugang zu Inhalten. Sollten der Raid und die DLC-Politik diesen Eindruck nicht noch kippen, ist *Destiny 2* tatsächlich das Spiel, das der Vorgänger hätte werden sollen. Ja, die Entwickler liefern dafür eher eine grundsanierte Neuauflage als einen vollwertigen Nachfolger ab. Wir für unseren Teil gönnen Bungie nach der von Problemen überschatteten Entwicklung des Vorgängers den Neuanfang aber, denn dieses *„Destiny 1,75"* macht uns zumindest bisher eben einfach mächtig Spaß. ❑



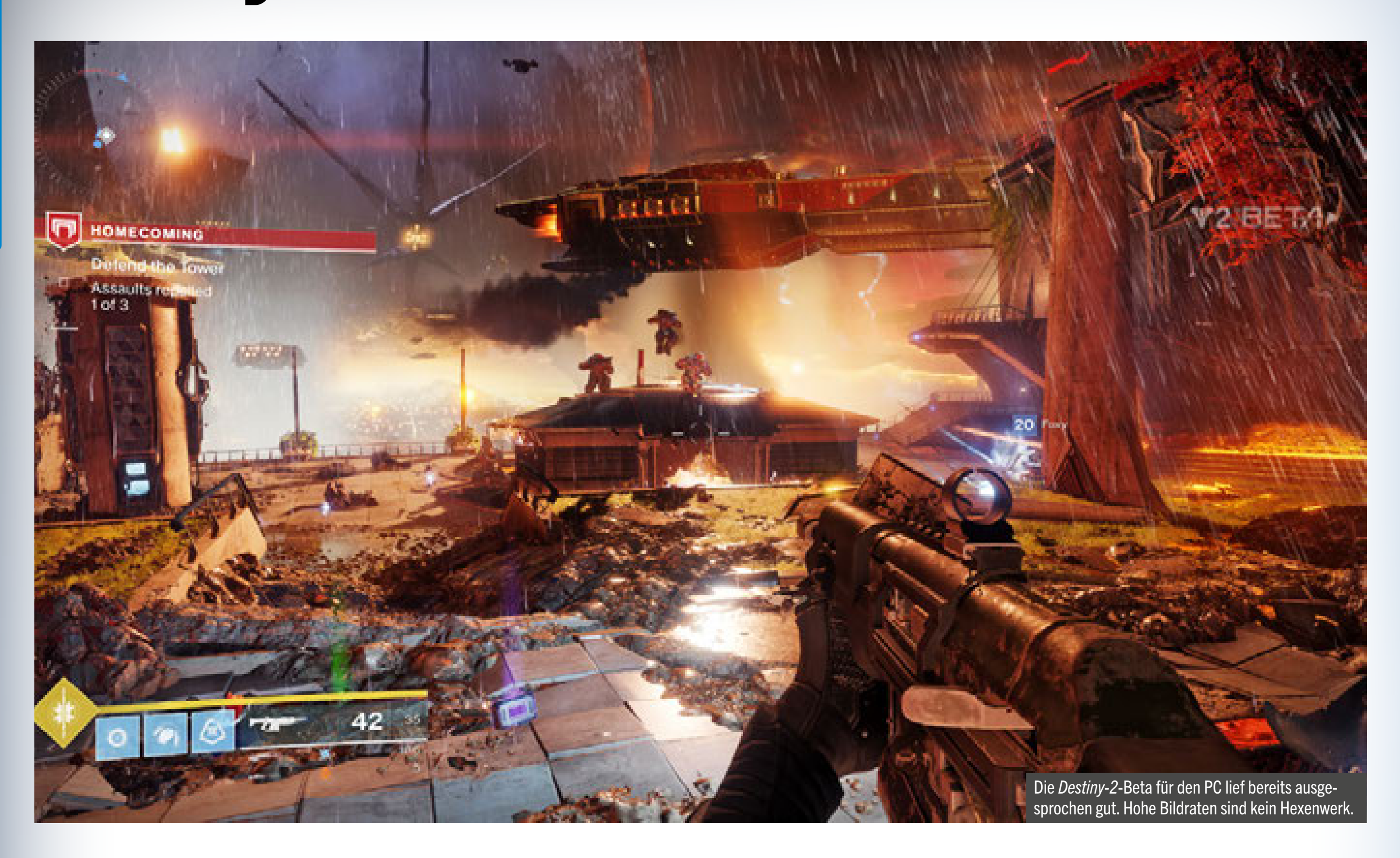
Alien-Schleim vor Neonfarben: Auf Titan tobten sich die Bungie-Grafiker kräftig aus.

DAVID MEINT

„Bungie hat's geschafft …
… so sollte *Destiny* sein."

Die *Destiny*-Macher gingen für den Nachfolger ein großes Wagnis ein – sie nahmen allen Spielern den Fortschritt aus Teil 1. Und das funktioniert. Es gibt genug Verweise auf den Vorgänger, damit sich erfahrene Hüter immer noch wie daheim fühlen. Neulinge wiederum werden nicht vor den Kopf gestoßen. Und beide Fraktionen bekommen ein in nahezu allen Belangen besseres Spiel. Im Endgame gibt's viel zu tun und vor allem reichlich Beute. Mir gefallen besonders die neuen Planeten, auf denen immer etwas los ist. Statt Langeweile und unbelebter Gebiete gibt's abwechslungsreiche Action. Wenn der erste DLC und vor allem die in der Beta überzeugende PC-Umsetzung keine Rohrkrepierer werden, ist das mein Shooter des Jahres.

Destiny 2 – PC-Technik-Check



Die *Destiny-2*-Beta für den PC lief bereits ausgesprochen gut. Hohe Bildraten sind kein Hexenwerk.

Destiny 2 macht den Sprung auf den PC. Dank besserer Grafik bei 60 Fps und mehr wirkt der Shooter wie ein anderes Spiel.

Von: Philipp Reuther

Maximal dreißig Bilder pro Sekunde – diese Grenze überschreiten zu können, macht den größten Unterschied zwischen den Konsolen-Fassungen und der PC-Version von *Destiny 2* aus. Denn obwohl die Konsolen-Upgrades PS4 Pro und XBox One X deutlich mehr Grafikpower als ihre Vorläufer haben, die CPUs der Daddelkisten bleiben trotz ein wenig mehr Takt die selben Prozessoren. Und diese sind mit hohen Bildraten überfordert – bei 60 Fps müssten sie doppelt so schnell rechnen können wie für 30, was offenbar nicht gegeben ist. Daher kann die Optik auf der PS4 Pro sowie Xbox One X verbessert, nicht aber die Bildrate erhöht werden.

Auf dem PC gibt es einige Grafikeffekte, die über die Qualität der Konsolenfassungen hinausgehen: Die Schatten sind höher aufgelöst, die Texturen feiner und besser gefiltert, die volumetrischen Effekte sind deutlich sauberer und die Sichtweite höher. Doch es sind die höheren Bildraten in Kombination mit der Präzision und niedrigen Latenz der Maus- und Tastatureingabe, die *Destiny 2* auf dem PC regelrecht verwandeln. Gegenüber der PS4-Pro-Version ist das Bild zudem schärfer, denn die Sony-Konsole nutzt ein dynamisches Checkerboard-Upscaling. Mit dieser Technik wird nur ein Teil des Bildes tatsächlich berechnet, Pixel werden abwechselnd und zeilenversetzt im Schachbrettmuster dargestellt, zwischenliegende Bildpunkte werden ausgelassen. Die fehlenden Pixel werden interpoliert, was zu Unschärfe und Artefakten in Form von „Fransen", insbesondere in der Vertikalen, sichtbar wird. Nur in seltenen Fällen, wenn sehr niedrige Last im Spiel auftritt (der Spieler beispielsweise vor einer Wand steht oder steil nach oben in den Himmel schaut) liegt demnach volle Ultra-HD-Auflösung vor. Die PS4 Pro rendert trotz „4K-Modus" also eher nicht in 4K. Auf dem PC ist mit einer AMD Radeon RX 470, einer der PS4 Pro vergleichbaren Grafikkarte, eine ähnlich hohe Auflösung ebenfalls gut zu erzielen und das mit deutlich höheren Bildraten. Mit an der Konsolen-Optik angelehnten Grafikeinstellungen sind 1080p/60 Fps kein Problem, dreht ihr noch ein paar weitere Regler herab, sind auch 1440p bei 60 Fps gut möglich.

Die XBox One X ist ein etwas anderes Blatt, denn sie hätte prinzipiell die nötige Grafik-Power, um volle Ultra-HD-Auflösung bei 30 Fps darzustellen – das lässt sich mit einer RX 580 am PC validieren. Diese GPU entspricht zu weiten Teilen der Grafikeinheit der aufgemotzten Microsoft-Konsole. Doch auch diese schafft aufgrund des schwachen Prozessors maximal 30 Fps. Dabei wurde die CPU der Xbox One X gegenüber der regulären Xbox One bereits von 1,75 GHz auf 2,3 GHz übertaktet – doch es ist und bleibt nun mal eine für PC-Verhältnisse winzige und im Vergleich selbst mit Einsteiger-Prozessoren schwächliche Jaguar-CPU. Am PC sind mit der Xbox One X vergleichbaren Grafikkarten und einer CPU wie einem Core i5, FX-8350 oder Ryzen 3 auch felsenfeste 60 Fps möglich, sofern die Grafikeinstellungen zur Auflösung passen. So könnt ihr mit einer GTX 1060 oder einer RX 480 oder der erwähnten RX 580 1440p bei hohen Details und 60 Fps anpeilen. Gleiches gilt für betagtere Oberklasse-Grafikkarten wie eine GTX 970, GTX 980 oder R9 290(X), R9 390(X) sowie R9 Fury (X). Volle Ultra-HD-Auflösung bei hohen Details und 30 Fps ist ebenfalls möglich. Außerdem lassen sich mit etwas zusätzlichem Detailverzicht „4K" mit einer Auflösungsskalierung von 75 Prozent bei 60 Fps realisieren – Wenn schon die Konsolen bei der „4K"-Darstellung schummeln dürfen, warum dann nicht auch auf dem PC?

Auf dem PC habt ihr also die Wahl, wie ihr eure Leistung nutzen wollt, lieber etwas mehr Grafikpracht und dafür weniger Fps oder andersherum? Feste 30 oder 60 Fps samt Vsync oder sollen die Bildraten unbegrenzt laufen und eventuell sogar 144 Hz angepeilt werden? Volle Auflösung oder Upscaling, um Leistung zu sparen oder darf es gar etwas Supersampling sein? Wir geben euch auf den folgenden Seiten Tipps sowie eine Performance-Einschätzung in drei Hardware-Kategorien. ❑

PC-Performance-Tuning

EINSTEIGER-KLASSE:
DESTINY 2 LÄUFT AUCH AUF SCHWÄCHEREN PCS FLÜSSIG

Mit etwas Detailverzicht könnt ihr *Destiny 2* schon auf relativ schwachen oder älteren PCs spielen – und zwar mit höheren Bildraten als auf jeder Konsole. Ein Core i3 mit zwei Kernen und Hyperthreading bei 3,5 GHz oder ein AMD FX-6300 genügt dafür im Grunde. Hin und wieder kann es zu kleinen Einbrüchen kommen, prinzipiell sind diese Prozessoren aber ausreichend für 60 Fps. Wenn ihr als Voreinstellung „hoch" wählt, was in etwa den Konsolen-Details entspricht, könnt ihr in vollen 1080p schon mit einer GTX 1050 Ti, GTX 960 oder R9 270X, R9 280 beinahe felsenfeste 60 Fps erzielen. Reduziert ihr zusätzlich die Auflösungsskalierung auf 83 %, was in etwa 900p entspräche, bleiben die Bildraten auch mit Vsync stabil.




CPU: 30 Fps
SEHR GUT

CPU: 60 Fps
AKZEPTABEL BIS GUT


CPU: 144 Fps
UNZUMUTBAR

Grafikkarte: „Konsolen-Qualität" Full-HD-Upscaling/30 Fps
OPTIMAL

Grafikkarte: „Konsolen-Qualität" Full-HD-Upscaling/60 Fps
SEHR GUT BIS GUT

Grafikkarte: „Konsolen-Qualität" 1080p/30 Fps
SEHR GUT

Grafikkarte: „Konsolen-Qualität" 1080p/60 Fps
GUT


Grafikkarte: Volle Details 1080p/30 Fps
GUT BIS AKZEPTABEL

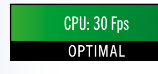

Grafikkarte: Volle Details 1080p/60 Fps
AKZEPTABEL BIS MÄSSIG


Grafikkarte: „Konsolen-Qualität" 1440p/30 Fps
AKZEPTABEL

MITTELKLASSE:
60 FPS UND MEHR BEI FULL HD UND DARÜBER HINAUS

CPU-technisch seit ihr mir einem Core i5 @ 3,5 GHz oder einem der neuen Vierkern-Ryzens auf der sicheren Seite. Mit einem solchen Quadcore liegen die Bildraten zumeist bei über 120 Fps, dann und wann sacken sie aber auch mal auf zweistellige Werte ab – volles 144-Hz-Gaming ist daher minimal kompromittiert. Perfekte 60 Fps sind aber überhaupt kein Problem. Ab einer RX 470/4G kann der Spaß losgehen, die der PS4 Pro ebenbürtige GPU kann auf „hoch" locker 60 Fps in Full HD stemmen. Für 1440p/60 Fps ist eine GTX 1060 oder RX 580 gut geeignet. Mit diesen Grafikkarten lässt sich gar ein Spielchen in voller 4K-Auflösung bei 30 Fps wagen. Mit 75 % Skalierung (4K-Upscaling) sind sogar flüssige 60 Fps möglich.




CPU: 30 Fps
OPTIMAL

CPU: 60 Fps
OPTIMAL


CPU: 144 Fps
GUT BIS SEHR GUT

Grafikkarte: „Konsolen-Qualität" 1080p/60 Fps
OPTIMAL

Grafikkarte: Volle Details 1080p/60 Fps
SEHR GUT BIS GUT

Grafikkarte: „Konsolen-Qualität" 1080p/144 Fps
GUT


Grafikkarte: „Konsolen-Qualität" 1440p/60 Fps
SEHR GUT BIS GUT

Grafikkarte: „Konsolen-Qualität" 1440p/144 Fps
GUT BIS AKZEPTABEL


Grafikkarte: „Konsolen-Qualität" 4K-Upscaling/60 Fps
GUT BIS AKZEPTABEL

Grafikkarte: „Konsolen-Qualität" Full 4K/30 Fps
GUT

OBERKLASSE:
ULTRAFLÜSSIGE BILDRATEN ODER MAXIMALE AUFLÖSUNG

Momentan nutzt *Destiny 2* Mehrkern-CPUs mit 6 und mehr Kernen nur sehr begrenzt aus – ein Umstand, den Bungie in Zukunft zu bessern gedenkt–, ein sehr hoch taktender Vierkerner wie ein i7-7700K mit zumindest 4,5 GHz stellt somit das aktuelle Optimum für *Destiny 2* dar. Vollständig stabile 144 Hz sind auch so nicht möglich, das Spielgefühl ist jedoch nahe dem Optimum. *Destiny 2* läuft ab einer GTX 1070 oder GTX 980 Ti und leicht reduzierten Settings mit solch hohen Bildraten, für 1440p wäre eine GTX 1080 aber geeigneter. Mit einer solchen lässt sich auch 4K genießen, doch so richtig Freude kommt dort erst mit einer GTX 1080 Ti auf – und selbst diese ist für volle Details bei 60 Fps zu langsam.



CPU: 30 Fps
OPTIMAL

CPU: 60 Fps
OPTIMAL

CPU: 144 Fps
SEHR GUT

Grafikkarte: Volle Details 1080p/60 Fps
OPTIMAL

Grafikkarte: „Konsolen-Qualität" 1080p/144 Fps
SEHR GUT

Grafikkarte: Volle Details 1440p/60 Fps
SEHR GUT BIS GUT

Grafikkarte: „Konsolen-Qualität" 1440p/60 Fps
SEHR GUT

Grafikkarte: „Konsolen-Qualität" 1440p/144 Fps
SEHR GUT BIS GUT

Grafikkarte: „Konsolen-Qualität" Full 4K/60 Fps
SEHR GUT BIS GUT

Grafikkarte: Volle Details Full 4K/60 Fps
GUT BIS AKZEPTABEL

Genre: Survival-Horror
Entwickler: Tango Gameworks
Publisher: Bethesda Softworks
Termin: 13. Oktober 2017

Sebastian Castellanos ist auch in *The Evil Within 2* wieder der Protagonist und muss seine Tochter Lily retten.

The Evil Within 2

Horror-Altmeister Shinji Mikami lehrt euch wieder einmal das Fürchten und schickt euch zurück in die STEM-Welt von *The Evil Within 2*.

Von: Paula Sprödefeld

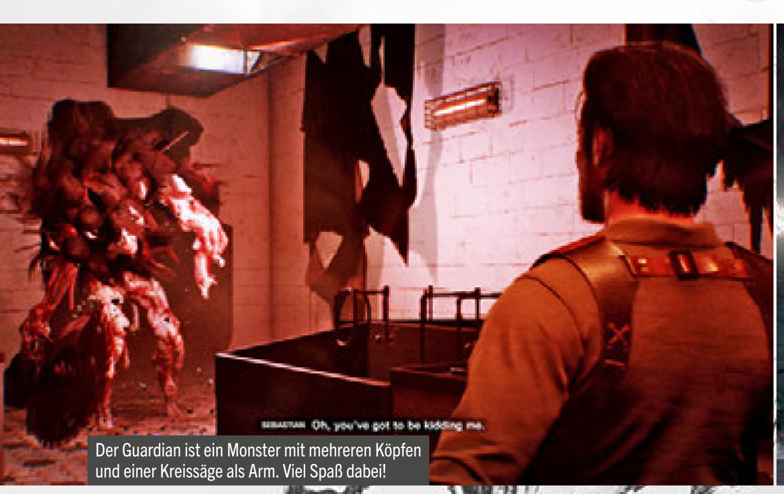
Der Name Shinji Mikami ist vielleicht nicht jedem Gamer bekannt, aber die Marke *Resident Evil* dürfte es sein. Mikami, seines Zeichens Videospielentwickler, ist der Schöpfer der *Resident-Evil*-Reihe und feierte mit ihr weltweit große Erfolge. Im Jahr 2005 verließ Mikami das Capcom-Studio, um sich neuen Aufgaben zu widmen. Aber das Survival-Horror-Genre ließ ihn niemals los. So kam es, dass er 2014 mit seinem eigenen Studio Tango Gameworks *The Evil Within* entwickelte. Im Spiel stellt sich Detective Sebastian Castellanos auf der Suche nach Antworten und einem Ausweg einer surrealen Horrorwelt. Jetzt, vier Jahre später, am Freitag, den 13. Oktober 2017, erscheint Teil zwei von Mikamis Survival-Horror-Spiel für PC, PS4 und Xbox One und auch diesmal muss Castellanos seinen ganzen Mut zusammennehmen. In unserer umfangreichen Vorschau sollt ihr alles erfahren, was es bis jetzt zu *The Evil Within 2* zu wissen gibt.

Rückblick: *The Evil Within*

Sebastians Leben war eigentlich ganz gut. Er war Vater, Ehemann und ein brillanter Detective im Krimson City Police Department. Aber alles fing an zusammenzubrechen, als er seine kleine Tochter Lily bei einem Hausbrand verlor. Seine Ehe ging in die Brüche, seine Arbeit litt unter seinem aufkeimenden Alkoholismus. Als er sich auf der Suche nach vermissten Patienten im Beacon Mental Hospital wiederfindet und dort überfallen wird, landet er in einer Welt, die sein bisheriges Leid nur noch steigern kann.

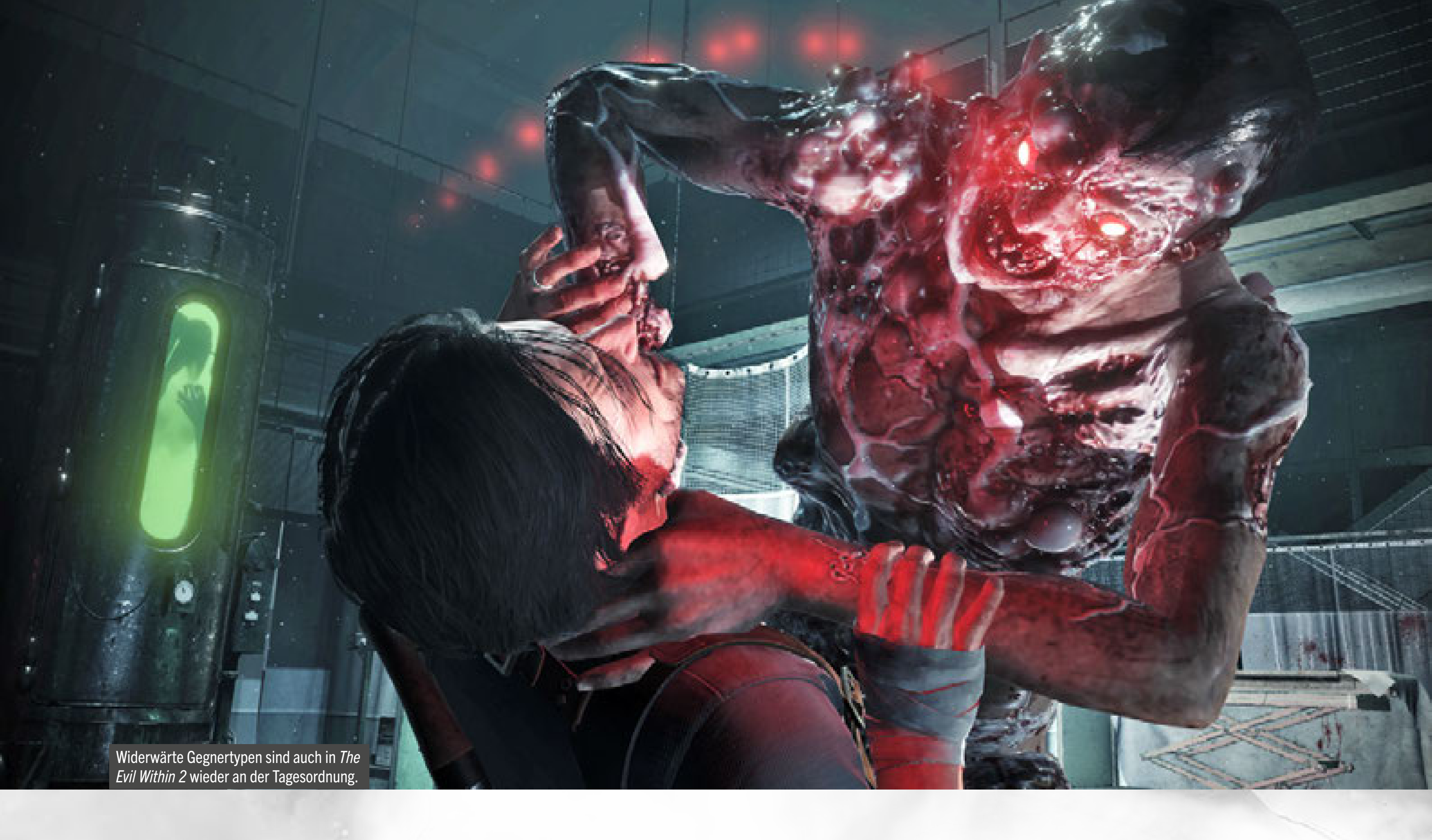
Was es mit STEM auf sich hat

Castellanos findet sich in einer seltsam verdrehten Version seiner geliebten Heimatstadt Krimson City wieder, in der es nur so vor ekligen Monstern und Widerwärtigkeiten wimmelt. Das Ganze nennt sich STEM-Welt und erlaubt es einem Benutzer, in das Unterbewusstsein eines anderen



Der Guardian ist ein Monster mit mehreren Köpfen und einer Kreissäge als Arm. Viel Spaß dabei!


In ganz Union findet ihr Anzeichen, dass Stefano Valentini, der verrückte Fotograf, auch dort ist.



Widerwärte Gegnertypen sind auch in *The Evil Within 2* wieder an der Tagesordnung.

Menschen einzutauchen. Gedanken werden so in einer alternativen Welt vernetzt. Dabei muss ein Bewusstsein als sogenannter Kern der Welt dienen, durch den die dann erst erschaffen und kontrolliert werden kann. Einer der Autoren von *The Evil Within*, Trent Haaga, drückte es so aus: STEM ist, wie wenn Freddy Krüger die Matrix gemacht hätte. Widerliche Vorstellung, aber durchaus zutreffend. Kontrolliert wird STEM von der ominösen Organisation Mobius, der Castellanos ein Dorn im Auge ist.

Wer ist Mobius?

Für die allgemeine Öffentlichkeit gibt es keinerlei Anzeichen auf eine Institution, die Mobius heißt, denn sie operiert gänzlich im Untergrund. Durch ihre unendlichen Ressourcen haben sie beinahe überall im *The Evil Within* Universum ihre Finger im Spiel. Sie schleusten sogar eine ihrer Agentinnen, Juli Kidman, in Sebastian Castellanos Polizeiteam ein, um ihn immer im Auge behalten zu können. Kidman war auch der Grund, warum Castellanos im ersten Teil in der STEM-Welt gelandet ist, die Mobius erschaffen hat, um die Welt zu verändern und die neuen Anführer der Menschheit zu werden. So weit, so durchgeknallt.

Die Ereignisse des zweiten Teils knüpfen eigentlich direkt an Teil eins an. Sebastian ist zurück aus der STEM-Welt, er konnte überleben. Und eigentlich sollte die reale Welt für ihn ein Kinderspiel sein, nachdem er den Albtraum in STEM-Krimson-City hinter sich hat. Aber so ist es leider nicht. Niemand glaubt seine Geschichte, da alle, die sie bestätigen könnten, tot oder vermisst sind. Alle um ihn herum denken, dass er langsam, aber sich verrückt wird und so wird er zum Außenseiter und verliert zu allem Übel auch noch seinen Job als Detective beim Krimson City Police Departement.

Das ist ungefähr die Zeit, zu der Juli Kidman ihn kontaktiert und die Bombe platzen lässt: Sebastians Tochter Lily ist nicht tot, sie ist nicht im Feuer umgekommen. Stattdessen wird sie von Mobius als Kern für eine neue STEM-Welt benutzt.

Idyllisches Union

Im ersten Teil bildete sich die STEM-Welt aus dem Unterbewusstsein von Ruvik, weshalb die Welt eine verzerrte Darstellung von Sebastians Heimatstadt Krimson City war. In *The Evil Within 2* wird das komplett anders gelöst, denn das Spiel ist in der Stadt Union angesiedelt. Sie erinnert an eine hübsche, idyllische Kleinstadt in Amerika. Oder zumindest sollte sie das sein. Denn der Kern, um den sie erbaut wurde, Sebastians Tochter Lily, ist innerhalb der STEM-Welt verschwunden und nun stürzt Union langsam aber sicher in sich zusammen. Die Aufgabe des ehemaligen Detectives ist also klar: Er muss erneut STEM betreten und seine totgeglaubte Tochter herausholen, bevor alles zusammenbricht.

Alte und neue Bekannte

Da Lily nichts von den Geschehnissen aus Teil eins weiß, sind auch kaum bekannte Charaktere aus dem

STEFANO VALENTINI UND CO.: DIE ANTAGONISTEN

Werden die neuen Antagonisten in *The Evil Within 2* genauso wahnsinnig und böse sein wie Ruvik im ersten Teil oder können wir Neues erwarten?

Bereits im ersten Teil durftet ihr euch als Sebastian Castellanos in der von Ruvik gestalteten STEM-Welt durchkämpfen. Der Antagonist hatte ein ziemlich düsteres Innenleben und überall warteten blutige und eklige Monster und Gebiete auf euch. Auch in *The Evil Within 2* müsst ihr natürlich wieder mit schrecklichen Bösewichten rechnen, aber die sind im zweiten Teil ein wenig anders gestrickt. In einem von Bethesda veröffentlichten Trailer durftet ihr einen von ihnen schon einmal vorab kennenlernen. Sein Name ist Stefano Valentini und er ist ein düsterer Fotograf mit ebenso düsteren wie durchgeknallten Fantasien. Als Kriegsfotograf bewegte er sich durch viele Krisengebiete und verlor bei einem Unglück sein rechtes Auge. Durch dieses Ereignis verfiel er immer mehr dem Wahnsinn, fand jedoch – zumindest für sich selbst – einen Sinn darin: Er erhielt einen neuen Blick und ein neues Verständnis für Schönheit. In seinen Augen ist der schönste Moment im Leben eines Menschen der Augenblick, wenn ihn der Tod ereilt. Dann zeigen sie ihr wahres Gesicht und es eröffnet sich der Blick auf die unverfälschte Schönheit der Menschheit. Da fragt man sich schon, was bei dem armen Kerl eigentlich schiefgelaufen ist.

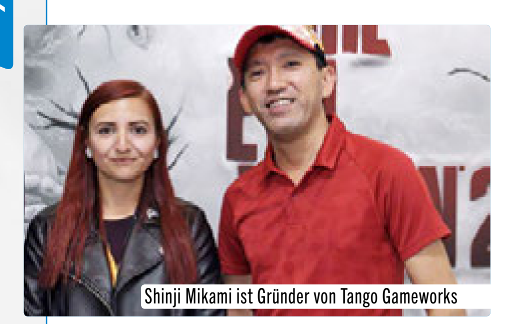
Aber das war noch nicht alles, oh nein! Denn Valentini denkt sich: Wieso soll er auf den Tod warten, wenn er ihn doch ganz einfach selbst herbeiführen kann? Gesagt, getan. Schon wurde Opfer Nummer eins erledigt. Weitere folgten schnell und so mauserte sich der ehemalige Fotograf zum durchgeknallten Serienmörder. Steiler Karriereaufstieg möchte man meinen. In der STEM-Welt versucht Valentini die Tochter von Castellanos in die Finger zu kriegen, um Union zu beherrschen. Er hetzt Castellanos allerhand Monster auf den Hals, die das Thema Kamera zeigen. Seine Obscura, ein Wesen mit Kamerakopf und langen Beinen, die an ein Stativ erinnern, ist natürlich sein Liebling.

Neben Stefano Valentini trefft ihr im Spiel auch noch auf Pater Theodore. Der Priester befehligt ebenfalls ein einzigartiges Monster, aber die Details zum Kirchenmann verrät Bethesda zu diesem Zeitpunkt leider noch nicht.

INTERVIEW MIT **SHINJI MIKAMI**

„Das Familienthema war von Anfang an ein Kernpunkt von *The Evil Within*."

Shinji Mikami, Gründer von Tango Gameworks und Creative Director von *The Evil Within 2*, sprach mit uns über seine Vision für den Nachfolger, wie wichtig die Familie ist und über die fürchterlichen Gegnertypen, die uns erwarten.


Shinji Mikami ist Gründer von Tango Gameworks

PC Games: Schön, Sie kennenzulernen, Herr Mikami. Ich möchte Sie nicht lange mit Geschwafel aufhalten, also fange ich direkt mit den Fragen an: Was war denn Ihre Vision für den zweiten Teil von *The Evil Within*?
Shinji Mikami: Die grundlegende Vision für das Spiel ist es, diesmal wirklich den Fokus auf Sebastian Castellanos als Charakter zu legen und die Reise, die er aufnimmt. Beim Gameplay wollten wir dem Spieler mehr Freiheiten lassen, wie er an Situationen herangeht. Außerdem wollen wir ihn dazu anspornen, mehr zu erkunden und verschiedene Strategien anzuwenden – vor allem eine Kombination aus Schleichen und Schießen hat sich ja bereits im ersten Teil bewährt. Außerdem wird es neben den linearen Horror-Elementen, die zum Kern des Spiels gehören, weitere Gebiete geben, die der Spieler durchforsten kann.

PC Games: Dieses Mal ist der Fokus augenscheinlich viel mehr auf dem Thema Familie, da es Castellanos Hauptaufgabe ist, seine Tochter Lily zu finden. Warum haben Sie das Familienthema in *The Evil Within 2* mehr herausgestellt?
Mikami: Das Familienthema war von Anfang an ein Kernpunkt von *The Evil Within*. Es ist etwas , das im ersten Teil nur angedeutet wurde, was wir in *The Evil Within 2* aber viel weiter herausstellen wollen. Zu Anfang stellten wir uns die Frage, wie wir Sebastians Charakter menschlicher darstellen können. Die Hintergrundgeschichte, dass er seine Familie verliert, war etwas, das wir sehr festgehalten und genutzt haben, um Sebastians Menschlichkeit zu zeigen.

PC Games: Werden wir in *The Evil Within 2* mehr zum Thema Familie sehen, außer Sebastian Castellanos Suche nach seiner Tochter?
Mikami: Ja, denn im Spiel ist die Familie nicht nur der Grund, warum er wieder die STEM-Welt betritt. In der Demo war das noch nicht wirklich zu sehen, aber im Spiel ist es dann sorgfältig ausgearbeitet. Mehr wollen wir dazu im Moment nicht sagen.

PC Games: Wie hat Ihre bisherige Arbeit Sie beeinflusst, *The Evil Within* zu machen und sich jetzt einem zweiten Teil zu widmen?
Mikami: In puncto Einfluss wurde ich bis zu einem gewissen Grad von dem Film *Inception* inspiriert. Was mein eigenes Werk betrifft, versuchte ich ein Spiel zu schaffen, das irgendwo zwischen *Resident Evil 1 und 2* angesiedelt ist. Für das Gameplay ließen wir uns vor allem von früheren Survival-Horror-Spielen inspirieren, die einen deutlicheren Schwerpunkt auf der Erkundung haben. Also, die größeren Gebiete sollen sich eher anfühlen wie im ersten *Resident Evil* oder in der Stadt von *Silent Hill*. Wir haben versucht, die alten Gefühle zu wecken, die man früher bei Survival-Horror hatte.

PC Games: Worauf liegt der Fokus in puncto Design der Welt und Linearität?
Mikami: Wir hatten ein wenig die Nase voll von der Linearität des ersten Teils und wir wollten dem Spieler die Möglichkeit geben, die Welt zu erforschen und ihre Einzigartigkeit zu erleben.

PC Games: Es gibt einige Gegnertypen, aber auch viele Referenzen, die auf das Thema Fotografie schließen lassen. Wird das ein zentrales Thema oder werden wir auch andere Gegner im fertigen Spiel sehen?
Mikami: Die Kamera ist etwas ,das wir in unserem jüngsten Trailer angesprochen haben. Einer der Antagonisten im Spiel ist ein Charakter mit dem Namen Stefano Valentini. Und wie im Originalspiel, wo Ruvik aus seinem Unterbewusstsein und seinen Sehnsüchten Gegner erschaffen hat, werden auch in *The Evil Within 2* Antagonisten symbolische Gegnertypen für ihre eigenen Zwecke kreieren. Stefano ist interessiert an Kunst und die Schönheit des Todes. Der Obscura-Charakter ist beispielsweise eine Manifestation dessen. Ihr Kopf besteht aus einer alten Kamera und sie schafft Kunstwerke aus dem Tod und macht davon Fotos. Das gehört alles zu Stefano, aber es wird auch noch andere antagonistische Charaktere und Motive im Spiel geben, denen sich Sebastian Castellanos erneut stellen muss.

Vorgänger im Spiel. Kidman kehrt natürlich zurück, bleibt der STEM-Welt diesmal jedoch fern. In Union trifft Sebastian aber auf viele neue Gesichter. Er ist die letzte Chance von Mobius, Union zu retten, aber auch vorher haben sie schon einige Agenten hineingeschickt. Sebastian trifft sie auf seinem Weg und sie können ihm Nebenquests geben, die ihn zu neuen Waffen, Ressourcen oder Informationen führen.

Die Demo angespielt

Auf der Gamescom 2017 hatten wir schon einmal die Chance, die Demo zu *The Evil Within 2* anzuspielen. Die geht direkt in der STEM-Welt los, wo Sebastian von einem Monster namens Guardian gejagt wird, das mehrere Köpfe hat und einen Kreissägen-Arm schwingt. Durch sich verändernde Gänge und Lüftungsschächte muss der Detective fliehen und das ist auf den Schwierigkeitsstufen Casual und Survival noch recht machbar. Wie das Ganze auf der schwersten Stufe Nightmare aussieht, ist schon wieder eine ganz andere Hausnummer.

Wenn Sebastian den Fängen Guardians entkommen ist, geht es sogleich mit Stealth-Elementen weiter. Denn nicht nur Action- und Horror-Fans kommen auf ihre Kosten, auch Schleicher sollten keinen Bogen um *The Evil Within 2* machen! Auf der Suche nach einem sogenannten Safe House muss Sebastian an mutierten Menschen vorbei und da kommen auf dem Boden liegende Flaschen gelegen, die wie in *The Last of Us* zur Ablenkung geworfen werden können.

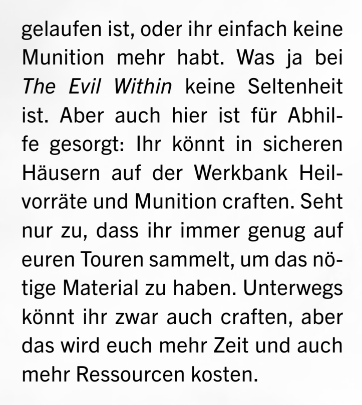
Einen Blick konnten wir auch bereits auf das neue Skillsystem werfen, dass euch in *The Evil Within 2* erwartet. Ihr könnt nämlich euer Ingame-Erlebnis an eure eigenen Fähigkeiten anpassen. Mithilfe eines grünen Gels, das Sebastian überall in der STEM-Welt finden kann, baut ihr eure Skills im Spiel aus. Insgesamt gibt es dabei fünf Kategorien. Ihr könnt beispielsweise eure Gesundheitsregeneration aufbessern oder die Wackelbewegungen beim Zielen mit der Waffe minimieren. Außerdem gibt es besonders starke Fähigkeiten, die ihr ausbauen könnt, so wie den sogenannten Kugelhagel. Der erhöht vorübergehend mit jedem weiteren Schuss den verursachten Schaden von Feuerwaffen in eurem Besitz. Diese Fertigkeit endet, wenn entweder die Zeit ab-


Mehrere Monster gleichzeitig erledigen? Kein Problem für Ex-Detective Sebastian Castellanos!


Igitt! Die mutierten Menschen in der STEM-Welt lassen euch die Haare zu Berge stehen.


Obscura ist das Lieblingsmonster von Antagonist Stefano Valentini. Überlebt ihr den Kampf mit ihr?


Mit dem Kommunikator hält Sebastian Kontakt zur Außenwelt und erhält Infos über seine Tochter Lily.



gelaufen ist, oder ihr einfach keine Munition mehr habt. Was ja bei *The Evil Within* keine Seltenheit ist. Aber auch hier ist für Abhilfe gesorgt: Ihr könnt in sicheren Häusern auf der Werkbank Heilvorräte und Munition craften. Seht nur zu, dass ihr immer genug auf euren Touren sammelt, um das nötige Material zu haben. Unterwegs könnt ihr zwar auch craften, aber das wird euch mehr Zeit und auch mehr Ressourcen kosten.


Union, die STEM-Welt, in der *The Evil Within 2* spielt, bricht langsam auseinander. Ein Spiel auf Zeit!

Stimmengewirr

Für die Vertonung des Spiels hat Publisher Bethesda mal wieder keine Mühen gescheut. Prominente Synchronsprecher sollen den Charakteren in *The Evil Within 2* ihre Stimmen leihen. Sascha Rotermund, seines Zeichens die deutsche Stimme von Erfolgsschauspieler Benedict Cumberbatch (oder wie ihn viele auch kennen: Butterscotch Crumpetpatch) spricht erneut den Helden Sebastian Castellanos. Außerdem werden die Hörbuch-Veteranen Simona Pahl und Martin Sabel die Rollen von Juli Kidman und Bösewicht Stefano übernehmen.

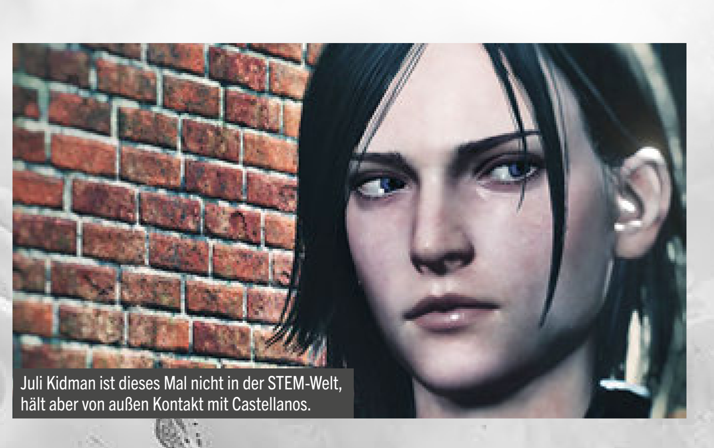
Wundert euch übrigens nicht, wenn ihr im Spiel die altbekannte Stimme von Erik Range hört, in YouTuber-Kreisen auch einfach Gronkh genannt. Er übernimmt die Stimme von Informatiker Julian Sykes. Und auch die YouTuberin Pandorya alias Tatjana Werth wird im Spiel eine Figur sprechen – nämlich die der letzten überlebenden Zivilistin in Union.

Top oder Flop?

Was bis jetzt von *The Evil Within 2* bekannt ist, ist ja nicht gerade wenig. Aber bedenkt, das Spiel erscheint bereits am 13. Oktober dieses Jahres! Das schon gezeigte Material weckt auf jeden Fall großes Interesse und den Wunsch, Teil zwei des Survival-Horror-Meisterwerks endlich in Händen halten zu können. Neben der ausgebauten Story, die in Teil eins zum Ende hin ja deutlich abflachte, soll *The Evil Within 2* auch größere und weitere Gebiete enthalten. Im ersten Teil war alles sehr linear und ihr konntet nicht wirklich entscheiden, in welche Richtung ihr euch bewegen wollt. Im Nachfolger soll das nun anders werden. Zwar gibt es natürlich immer noch sehr lineare Streckenabschnitte, aber euch wird auch die Möglichkeit gegeben, einfach mal ein Gebiet zu erkunden und alles zu erforschen, was ihr findet.

Technisch ist *The Evil Within 2* zwar schon ein echter Hingucker, aber wirklich um Welten gesteigert hat sich die Grafik im Vergleich zum ersten Teil leider nicht. Die STEM-Welt ist und bleibt natürlich düster, die Monster stammen direkt aus Albträumen und die Texturen im Spiel – oder zumindest in der Demo – können auch überzeugen, aber überwältigend sind sie nicht unbedingt.

Was die Spielzeit betrifft, kann leider noch keine Angabe gemacht werden, aber rechnet erst einmal mit einer Spielzeit von etwa 18 Stunden wie im ersten Teil. Auch zu der Frage, ob *The Evil Within 2* der letzte Teil der Reihe ist, wollte Shinji Mikami uns nichts verraten. Ob wir also noch mehr von Sebastian Castellanos und Mobius sehen werden, steht bis heute noch in den Sternen. Klar ist, dass *The Evil Within 2* erneut ein überwältigendes Spiel für Action-, Stealth- und Horror-Fans werden wird. Zwar diesmal mit ein bisschen weniger Gore, dafür dürft ihr mit wesentlich mehr Psycho-Horror rechnen. Passiert vielleicht doch alles nur in Sebastians Kopf? ❑


Juli Kidman ist dieses Mal nicht in der STEM-Welt, hält aber von außen Kontakt mit Castellanos.

PAULA MEINT

„*The Evil Within 2* lässt es mir jetzt schon eiskalt den Rücken runterlaufen!“

Gefangen zwischen Albtraum und Realität: Ich glaube und hoffe, dass Shinji Mikami aus den Fehlern des ersten Teils gelernt hat, der gegen Ende schon sehr stark an Zugkraft verloren hat. Gespannt bin ich auf die Umsetzung der weitläufigeren Erkundungsgebiete und auf die neue STEM-Welt Union, in der *The Evil Within 2* spielt. Mit diesem Konzept haben sich die Entwickler weite Tore der Kreativität geöffnet, was Setting, Antagonisten und Gegnertypen anbelangt. Wenn dann auch noch die Action-, Stealth- und Horror-Anteile richtig gebalanced sind, bin ich eigentlich rundum glücklich und kann den Release am 13. Oktober kaum noch erwarten!

Der Anjanath hat uns zum Fressen gerne. Durch Rollen entgehen wir den gewaltigen Kiefern.

Monster Hunter World

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Termin: 1. Quartal 2018

Von: Katharina Reuß

PC Games auf der Pirsch: Unsere Eindrücke von einem Tag auf der Jagd in *Monster Hunter World*.

Das ist wohl der feuchte Traum aller Kreationisten: Ein mit Axt bewaffneter Jüngling schleicht durch einen lichten Mangrovenwald, im Hintergrund grast eine Gruppe Riesenechsen, und aus dem Dickicht springen kleine Raubsaurier hervor. Aber bevor seriöse Wissenschaftler Einspruch erheben: *Monster Hunter World* will kein realistisches Abbild der Urzeit zeigen, sondern nutzt uralte Echsen als Inspiration für ein Fantasy-Abenteuer. Aus diesem Grund schaut Anjanath, der bipedale Neuzugang des neuen Serienteils, dem altbekannten Tyrannosaurus Rex ziemlich ähnlich, kann aber obendrein Feuer spucken und trägt ein prächtiges Fell auf dem Buckel. Im Waldgebiet, das wir in der Rolle des axtschwingenden Jünglings erkunden, steht Anjanath jedoch nicht einmal an der Spitze der Nahrungskette – diese Ehre gebührt Rathalos, einer gigantischen, fliegenden Bestie, mit der Serienveteranen einst im ersten Teil Bekanntschaft schlossen.

Auf dem Lande, auf dem Meer

Bislang war *Monster Hunter* in erster Linie ein japanisches Phänomen. *Monster Hunter World* soll das ändern. Zum einen erscheint das Action-Rollenspiel zum ersten Mal überhaupt auf dem PC, zum anderen zeitgleich auf dem ganzen Erdball und zum dritten darf man nun mit Jägern aus der ganzen Welt zusammenarbeiten. Das kooperative Spielen ist seit jeher ein Kernelement der Serie, die deshalb ihre Erfolge vor allem auf portablen Konsolen wie der Playstation Vita und dem Nintendo 3DS feierte. Bislang konnten wir die Zusammenarbeit mit menschlichen Begleitern nicht ausprobieren, allerdings steht uns bei der Spiel-Session ein Palico zur Seite. Diese Katzenwesen werden von der KI gesteuert und unterstützen bei der Mission. Sie heilen den Spieler, bauen Fallen auf, zähmen kleinere Monster in der Nähe und attackieren die Beute selbstständig. Trotz des Fokus auf Mehrspielerunterhaltung können ambitionierte Helden auch solo ins Jagdhorn stoßen und versuchen, im Alleingang riesige Bestien zu fällen. Das ist serientypisch ordentlich


In seinem Nest hat das Monster einen Vorteil. Wir sollten es lieber nach draußen locken.


Jedes Monster hat verschiedene Trefferzonen am Körper. Den Schwanz können wir abtrennen.


Das Ökosystem wirkt authentisch und lebendig, Monster schlafen, fressen und kämpfen.


Missionen und Jagdziele holen sich die Jäger bei der Wildexpertin im Basislager.

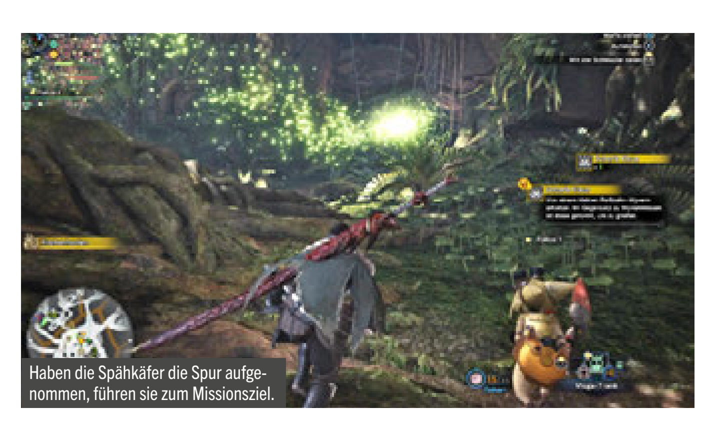
schwierig, belohnt aber mit einem wundervollen Erfolgserlebnis, das gerade Liebhabern der *Souls*-Serie schmecken dürfte.

Waidmannsheil

Monster Hunter World tut sein Bestes, um Einstiegshürden einzureißen: Die Grafik ist ansprechend – vielleicht nicht referenzverdächtig, aber doch zumindest zeitgemäß. Steuerung und Spielsystem fügen sich dank Zuschnitt viel besser in die moderne Spielelandschaft ein, ohne dass dabei der Kern des Abenteuers beschädigt wurde. Nach wie vor darf man in der Wildnis angeln, Pflanzen pflücken und Erz abbauen, um Crafting-Rohstoffe zu gewinnen. Das geschieht jetzt jedoch auf Tastendruck und nicht erst, wenn man das benötigte Handwerkzeug manuell ausrüstet. Ebenfalls erfreulich: Zwischen den einzelnen Zonen der Welt reisen Jäger endlich ohne Ladepause. Kontroverser dürfte von Serienveteranen wohl die Einführung der Spähkäfer aufgenommen werden. Die glühenden Insekten sind in der Lage, Fährten zu wittern und Jäger zur Beute zu führen. Ein bisschen wie in *The Witcher 3* ist man auf der Pirsch angehalten, mit Fuß- und anderen Spuren zu interagieren, bis der Pfad in Richtung Ziel erhellt wird. Im Verlauf des Abenteuers sollen die Käfer stetig dazulernen: Während sie anfangs auf alle Monsterhinweise reagieren, wird man ihnen später genaue Anweisungen und Aufgaben erteilen können. Doch im Mittelpunkt von *Monster Hunter World* stehen nicht Käfer, Katzen oder Kräuter, sondern gewaltige Untiere. Zwei davon erschlagen wir in unserer Spielsession. Serienüblich holen wir uns bei der Wildexpertin unsere Aufgabe ab und entscheiden im Lager über unsere Ausrüstung. Die Eigenschaften und Fertigkeiten des Jägers hängen dabei stets von Bewaffnung und Rüstung ab. Mit dem Gleitmantel auf dem Rücken erhält der Charakter die Fertigkeit, nach einem Sprung ein Stück zu schweben. Generell gilt: Seltenere Monster lassen wertvollere Ressourcen fallen, aus denen sich bessere, manchmal sogar einzigartige Gegenstände fertigen lassen. Auf diese Weise entsteht ein spannender Kreislauf aus Jagd, Crafting und der damit einhergehenden Charakterverbesserung, der nächsten Jagd, und so weiter.

Die Kreatur muss sterben

Das erste der beiden Ziele ist der Großjagras, eine Art Riesenleguan mit beeindruckendem Appetit. Nach einem Mahl schleift der Bauch des Monster über den Boden und hinterlässt auf diese Weise offensichtliche Spuren. Die Spähkäfer führen uns zu einem frischen Kadaver – und siehe da, hinter einem Felsen prescht der Großjagras hervor. Mit einem Schwanzhieb versucht er uns zu verwunden, dank einer präzisen Rolle entkommen wir der Attacke. Derweil mischt sich eine Herde Kestodons ins Getümmel. Diese Kreaturen verhalten sich eigentlich friedlich, gehen bei Gefahr aber zum Angriff über. Gemeinsam mit den kleineren Monstern bearbeiten wir den sichtlich überforderten Großjagras. Jedes Untier weist unterschiedliche Trefferzonen auf. Verletzen wir etwa stets nur das linke Hinterbein, wird die Beute anfangen zu humpeln und nicht mehr so leicht fliehen können. Viele Widersacher nehmen am Kopf besonders viel Schaden – an den muss man aber erstmal herankommen. Um solche besonderen Trefferzonen zu erreichen, müssen Jäger ihre Beute manchmal erklimmen, und das erfordert viel Geschick. Der Großjagras jedenfalls hat keine Chance gegen uns und geht nach einem kurzen Fluchtversuch zu Boden. Da wir es geschafft haben, den Schwanz der Bestie anzutrennen, erhalten wir spezielle Ressourcen als Belohnung. Die Kestodons indes wenden sich wieder ihrem normalen Tagewerk zu und beginnen mit dem Grasen. Dass Ökosystem, Flora und Fauna überzeugen, war den Entwicklern offensichtlich sehr wichtig. Jeder tierische Bewohner der exotischen Spielwelt wird von einer KI gesteuert, Monster ruhen sich aus, fressen, verteidigen ihr Revier und gehen selbstständig auf die Jagd. Die Aggressivität größerer Brocken lässt sich aus diesem Grund wunderbar gegen andere Schwergewichte einsetzen. Unser zweites Ziel, der gewaltige Anjanath, lässt sich zum Beispiel zum Nistplatz des Ratholos locken. Ein anderes Monster einen Großteil der Jägerarbeit erledigen zu lassen ist zeitsparend und effektiv – allerdings muss es dann auch gelingen, die Beute am Ende dem Gewinner abzuluchsen, damit die Mission als abgeschlossen gilt. Im Falle des Anjanath wollen wir aber alleine den Ruhm ernten und liefern uns einen erbitterten Kampf. Wie viel Kraftreserven unsere Beute noch hat, das gilt es anhand ihres Verhaltens zu erkennen. Lebensenergieleisten existieren nicht, über den verursachten Schaden geben dezente Zifferneinblendungen Auskunft, die man auf Wunsch auch abschalten kann. Es dauert etwa 15 Minuten, bis wir den Anjanath endlich erlegt haben. Unsere Tränke sind alle verbraucht und unsere Waffen schon ganz stumpf, aber wir haben es geschafft. Dass ein bisschen schlechtes Gewissen in uns aufkeimt, als wir die majestätische Echse fallen sehen, hängt mit der überzeugenden Präsentation und Animation der Monster zusammen. Durch ihr realistisches Verhalten wirken sie eben eher wie Tiere als wie ein Haufen Pixel. Doch ein Jäger muss eben jagen, und wir wetzen die Axt, begierig, das nächste Monster zu erschlagen. ❑


Haben die Spähkäfer die Spur aufgenommen, führen sie zum Missionsziel.

KATHARINA MEINT

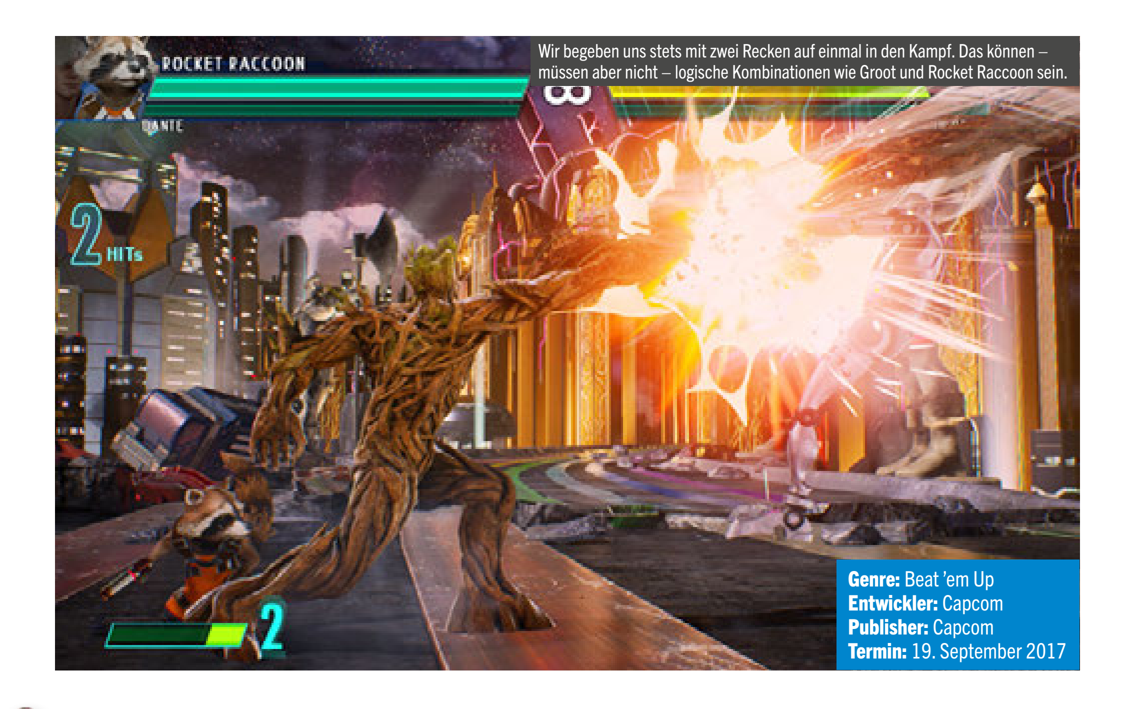


„Da kommt was Großes auf euch zu. Und das meine ich nicht nur wortwörtlich."

Japanisch, nischig, hässlich – es gibt viele Begriffe, mit denen die Serie bislang bedacht wurde. Mit *Monster Hunter World* kommen endlich ein paar neue hinzu: „modern" etwa, oder „einsteigerfreundlich". Nicht alle Features und Änderungen werden jedem gefallen, der Schritt nach vorne und in Richtung Westen war aber meiner Ansicht nach eine überfällige Entscheidung. Die Kombination aus strategischen Kämpfen gegen große Monster und einem Mehrspielerfaktor ergibt einen Sog, dem sich nur wenige Spieler entziehen können. Gleichzeitig kommen aber auch Solojäger auf ihre Kosten. *Monster Hunter World* ist der beste Moment, in das Jägerleben einzusteigen.

Von: Lukas Schmid

Capcom lädt erneut zu einer Prügel-Sause – und das erste Mal seit 2011 nimmt Comic-Gigant Marvel die Einladung wieder an.



Wir begeben uns stets mit zwei Recken auf einmal in den Kampf. Das können – müssen aber nicht – logische Kombinationen wie Groot und Rocket Raccoon sein.

Genre: Beat 'em Up
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Termin: 19. September 2017

Marvel vs. Capcom Infinite

Marvel vs. Capcom: Infinite, der neueste und insgesamt bereits sechste Ableger der traditionsreichen Crossover-Fighter-Serie, ist erschienen! – leider etwas zu spät, um es in dieser Ausgabe zu testen. Trotzdem wollten wir passend zum Release einen finalen Blick auf den Titel werfen. Fans konnten sich dank einer Demo schon vor einiger Zeit einen Eindruck von dem Fanservice-Prügler machen und auch wir durften bei einem Besuch von Capcom mit Captain America auf den Unglaublichen Hulk einschlagen, Chris Redfield mit Thor zeigen, wo der Hammer hängt, und mit Mega Man auf Iron Man treffen – und hatten dabei durchaus Spaß.

Best of both worlds

Inzwischen sind alle der 30 Figuren, mit denen wir uns in die interdimensionalen Schlachten begeben dürfen, bekannt. Offiziell angekündigt wurden somit auf Marvel-Seite Captain America, Captain Marvel, Hawkeye, Hulk, Iron Man, Rocket Raccoon, Thor, Dr. Strange, Gamora, Thanos, Dormammu, Ghost Rider, Nova, Spider-Man und der im Spiel den Part als primärer Bösewicht übernehmende Ultron. Für Capcom treten Chris Redfield, Chun-Li, Mega Man X, Zero, Morrigan Aensland, Ryu, Arthur, Dante, Firebrand, Frank West, Jedah Dohma, Mike Haggar, Nemesis, Nathan Spencer und Strider Hiryu an. Sigma, Fiesling aus *Mega Man X*, und Marvel-Heroe Black Panther werden gemeinsam mit vier weiteren, noch nicht bekannten Kämpfern im Rahmen einer Art Season Pass, der der Deluxe Edition des Spiels beiliegt, nach und nach zur Verfügung gestellt. Alternativ lassen sie sich auch einzeln gegen Bezahlung herunterladen. Sie werden im Laufe des Jahres als DLC veröffentlicht. Diese Vorankündigung der sehr



Vor jedem Kampf können wir uns entscheiden, mit welchem Infinity Stone wir uns in die Auseinandersetzung begeben wollen, und erhalten entsprechende Spezialkräfte.



Das Design der Figuren ist sehr vorlagengetreu. Der Nemesis aus dem gleichnamigen *Resident Evil*-Ableger wirkt furchterregend und eklig wie immer.



Die Kampfarenen sind nach ikonischen Orten aus den Welten von Marvel und Capcom gestaltet. Hier geben sich Mega Man und ein Ultron-Scherge in Asgard Saures.

LUKAS MEINT



„Vielversprechender Prügler mit jeder Menge Fanservice"

Auch, wenn ich nicht der Prügelspieler-Gattung angehöre, die sich mit 40-teiligen Combos Flawless Victory nach Flawless Victory holt, habe ich seit jeher viel Spaß an Beat-'em-Ups – und *Marvel vs. Capcom: Infinite* konnte mich beim Anspielen schon ziemlich überzeugen. Die präzise Steuerung geht gut von der Hand, die Kämpfer spielen sich allesamt relativ unterschiedlich und die Angriffe und anderen Aktionen sehen wirklich cool aus. Zudem gefällt mir der Stil des Titels gut. Nur mit der doch etwas fragwürdigen DLC-Kämpfer-Politik muss ich mich noch anfreunden. Ich habe freilich prinzipiell nichts gegen zusätzliche Kampfes-Recken, aber wenn deren Anzahl schon lange vor dem Launch so gut wie feststeht, dann riecht das doch ein wenig nach künstlich zurückgehaltenen Inhalten.

hohen Anzahl an nicht von Haus aus enthaltenen Zusatzkämpfern bereitet uns aktuell ein kleines bisschen Sorge – doch immerhin werden sie nicht gleich alle zum Launch rausgehauen, sodass dieser Schritt nicht so sehr nach Geldmacherei riecht wie bei ähnlich gelagerten Fällen. Noch nicht bekannt gegeben wurde die finale Anzahl der Kampfarenen. In der von uns gespielten Version prügelten wir uns in drei Gebieten, darunter dem Thronsaal von Asgard.

Super-Schlägerei

Spielerisch kommt *Marvel vs. Capcom: Infinite* relativ einsteigerfreundlich daher: Vor den Kämpfen wählen wir zwei Helden beziehungsweise Schurken aus, mit denen wir dann gegen ein anderes Zweiergespann in Tag-Team-Matches antreten. Jederzeit können wir zwischen den beiden Figuren wechseln – ein einfacher Druck auf den Button genügt dafür. Diese Funktion wird schon schnell zur strategischen Notwendigkeit, sei es, um einen Gegner durch den Wechsel zu überraschen, uns durch das veränderte Angriffsrepertoire einen Vorteil zu verschaffen oder uns bei niedriger Energie zu erholen. Nach dem Wechsel regeneriert unser ausgewechselter Kämpfer nämlich nach einiger Zeit einen Teil seines Lebensbalkens. Ansonsten gibt's klassische, aber gut spielbare und spaßige Haudrauf-Action mit unterschiedlichsten Tritten und Schlägen, Blocks, Kontern, Sprüngen, Spezialattacken und mehr. Anfänger werden durch kurze, aber dennoch effektive und imposant inszenierte Combo-Spezialangriffe bei Laune gehalten, erfahrenere Spieler haben die Möglichkeit, sich durch wesentlich kompliziertere Tastenkombinationen tief in die Beat-'em-Up-Materie hineinzuarbeiten. Als Neuerung erwarten uns die sechs aus den Marvel-Comics und -Filmen bekannten Infinity Stones, von denen wir verpflichtend vor den Matches jeweils einen für unser Zweierteam wählen. Dadurch erhalten wir individuelle Spezialattacken, die wir auslösen dürfen, sobald sich eine entsprechende Leiste durch gelungene Angriffswellen gefüllt hat. Das sieht ebenfalls sehr beeindruckend aus, allerdings fragen wir uns, ob das Balancing auf Dauer nicht unter diesen doch ziemlich mächtigen Manövern leiden wird.

Jetzt auch mit Story!

Zusätzlich werden die Infinity Stones übrigens auch im erstmals in die Serie implementierten Story-Modus eine Rolle spielen, der Training, Arcade, Missionen sowie die verschiedenen Online-Matcharten ergänzt. Darin schließen sich Sigma und Ultron zusammen, um als ultimative Form Sigma Ultron die Herrschaft über das Universum zu erlangen. Vorangetrieben wird diese Handlung mit kurzen Zwischensequenzen zwischen normalen Matches gegen verschiedene Gegner – spielerische Änderungen durch die Kampagne erwarten uns also nicht. Ohnehin dürfte die Story aber ohnehin nicht viel mehr als ein netter Bonus in einem, dem bisherigen Anschein nach kompetent gemachten Prügler sein, der verspricht, sowohl Marvel- und Capcom-Fans als auch Beat-'em-Up-Spieler gut zu unterhalten. ❑


In den Wochen nach der E3 hat Capcom nach und nach das Kampfesraster bekannt gegeben. Dort finden sich natürlich viele Fan-Favoriten wieder.



Das Design der Marvel-Kämpfer basiert auf den Comics. Die Auswahl der einst recht obskuren Figuren wie Gamora zeugt aber vom Einfluss des Film-Universums.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

ANNO 1800

Blue Byte entwickelt Fortsetzung zusammen mit Fans

Bei der Ankündigung auf der diesjährigen Gamescom standen zwei Aussagen im Mittelpunkt: *Anno 1800* soll nach den Ablegern *2070* und *2205*, die nicht alle Spielelemente der Vorgänger aufgriffen, wieder ein vollwertiges, „klassisches" *Anno* werden. Mit echten, individuellen KI-Gegnern, Diplomatie, Kriegen und einem deutlich ausgeweiteten Handelssystem. Um all diese Elemente müsst ihr euch kümmern, während ihr eine florierende Wirtschaft aufbaut und riesige Städt errichtet. Ein wichtiger Faktor wird dabei auch die Zufriedenheit eurer Bürger sein, die ihr stets im Auge haben müsst. Denn was für die eine Bevölkerungsgruppe eine willkommene Abwechslung in ihrem Alltag darstellt, sorgt bei einer anderen möglicherweise für tumultartige Ausschreitungen. Im Rahmen der kurzen Gamescom-Präsentation erleben wir, wie die kostspielige Neueröffnung eines Zoos für die reiche Oberschicht zu Streiks bei den normalen Arbeitern führt. Jede eurer Entscheidungen hat Konsequenzen, mit denen ihr euch beschäftigen müsst. Damit dürfte der neueste Teil der Serie deutlich abwechslungsreicher ausfallen, als die sehr gemächlichen Vorgänger. Das frühe 19. Jahrhundert ist für die Entwickler dank beginnender Industrialisierung und Kolonialisierung dabei eine perfekte Vorlage.


Dampfschiffe, Kolonialisierung, Innovationen, Industrialisierung: Das 19. Jahrhundert ist eine perfektes Zeitalter für ein *Anno*.

Um dafür zu sorgen, dass die *Anno*-Community mit dem neuesten Teil glücklich wird, hat Blue Byte die Anno Union ins Leben gerufen. Hier werden Fans aktiv in die Entwicklung von *Anno 1800* eingebunden und dürfen über Gameplay-Features mitentscheiden. Das neue *Anno* soll Ende 2018 erscheinen. ❏

Info: www.annogame.com


Farmen versorgen die Bürger in der Stadt mit den nötigen Lebensmittel. Ein Nahrungsengpass sorgt für Aufstände.


Ein Hafen spielt bei der Entwicklung eurer Metropole eine wichtige Rolle.

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Kein Test zum Release des Rollenspiels

Das neue Rollenspiel der Entwickler von Larian Studios erscheint einen Tag vor Redaktionsschluss dieser Ausgabe. Einen Test können wir euch in diesem Heft jedoch leider nicht liefern. Die voll spielbare Release-Fassung wurde uns leider erst einen Tag vor Release zur Verfügung gestellt. Für ein Spiel vom Umfang eines *Divinity*-Rollenspiels sind zwei Tage jedoch nicht annähernd genügend Zeit für eine fundierte Beurteilung. Zwar haben wir schon umfangreiche Eindrücke in der Early-Access-Phase gewinnen können, aber die Entwickler haben das Spiel seitdem in vielen Aspekten weiter entwickelt. Bereits in den ersten Spielstunden haben wir einige sinnvolle Verbesserungen und inhaltliche Abweichungen zur Early-Access-Fassung festgestellt. Außerdem interessiert uns vor allem, ob diesmal die Geschichte deutlich besser überzeugen kann als noch im Vorgänger. Dazu müssen wir das Spiel natürlich erst einmal durchspielen. Unseren ausführlichen Test findet ihr daher zeitnah auf unserer Webseite pcgames.de und in der kommenden Ausgabe. ❏

Info: www.larian.com


Beast, Ifan, Sebille, Red Prince und Lohse begleiten euch im neuen *Divinity*-Abenteuer.



BIOMUTANT

Kung-Fu in der Postapokalypse

Der Held von *Biomutant* ist ein mutierter Waschbär, der ein Meister des Kung-Fu ist.

THQ Nordic hatte mit dem Entwicklerstudio Experiment 101 eine der wenigen Neuankündigungen der Gamescom aus dem hohen Norden nach Köln gebracht. Das von einem Ex-Avalanche-Mitarbeiter (*Just Cause*-Reihe) gegründete Studio arbeitet an *Biomutant*. Durch den furiosen Ankündigungs-Trailer, in dem ein Waschbär sich gegen einen Riesenmutanten behauptet, wird innerhalb weniger Sekunden auch klar, wohin die Reise der schwedischen Entwickler gehen soll: zu einem rasanten Kung-Fu-Abenteuer, das aber auch eine Portion Märchenoptik und Postapokalypse beinhaltet. Dabei ist *Biomutant* aber zugleich ein Rollenspiel. Das heißt, dass wir nicht nur unseren Charakter selbst gestalten dürfen, sondern auch, dass es im Laufe des Spiels um Fähigkeiten, Crafting und Loot geht. Einen genauen Release-Termin hat die vielversprechende Mixtur indes noch nicht. Das Spiel soll im Laufe des nächsten Jahres erscheinen – wir sind echt gespannt! ❑

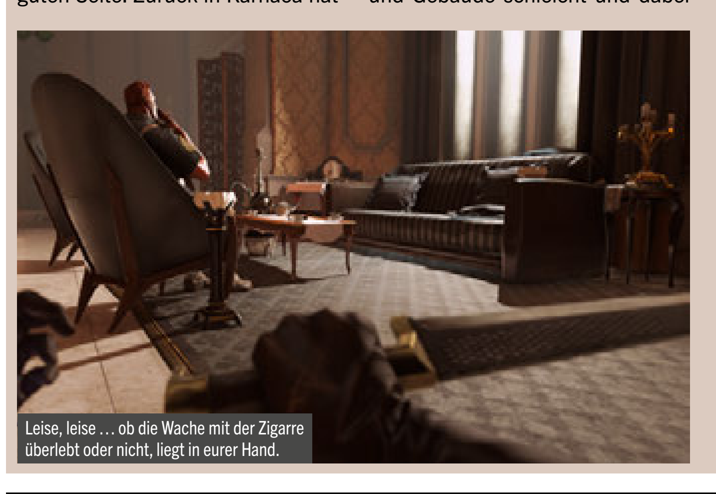
Info: www.biomutant.com

DISHONORED: TOD DES OUTSIDERS

Stealth-Abenteuer kommt zu spät zum Test

Ebenso wie *Divinity: Original Sin 2* kam *Dishonored 2: Tod des Outsiders* knapp zu spät, um noch in der vorliegenden Ausgabe der PC Games getestet zu werden. In den beiden Tagen, die wir bislang mit dem eigenständigen Zusatzkapitel von *Dishonored 2* verbracht haben, zeigte sich dieses von einer guten Seite. Zurück in Karnaca hat Billy Lurk, Protagonistin der Erweiterung, gemeinsam mit ihrem schwächelnden Mentor Daud nur ein Ziel: den Outsider zu töten. Doch dafür benötigt das Duo passende Werkzeuge und Informationen, weshalb ihr euch wie gewohnt vor dem Showdown durch schön gestaltete, weitläufige Stadtviertel und Gebäude schleicht und dabei eure übernatürlichen Kräfte nutzt. Für Wiederspielwert und Abwechslung sorgen optionale Extramissionen und diverse Nebenaufträge, die sich Billy am Schwarzmarkt abholt. Nach dem Ende des Abenteuers beginnt, genau wie in *Dishonored 2*, ein New Game Plus-Kreislauf, bei dem Spieler im Falle von *Tod des Outsiders* ab dem ersten Zyklus zusätzlich auf die Fertigkeiten aus dem Vorgänger zugreifen dürfen. Fans der Reihe freuen sich abermals über relativ hohe spielerische Freiheit, eine ordentlich präsentierte Story und eine einzigartige Spielwelt. Serieneinsteigern jedoch ist *Tod des Outsiders* als Startpunkt nicht zu empfehlen. ❑

Info: www.dishonored.bethesda.net



Leise, leise … ob die Wache mit der Zigarre überlebt oder nicht, liegt in eurer Hand.

MEINE MEINUNG

Katharina Reuß

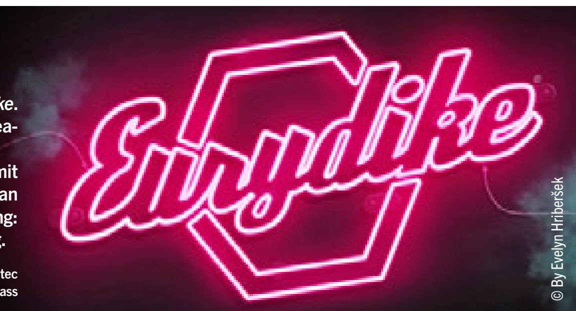
„Auch für Story-Muffel zu empfehlen, das Spielprinzip macht nach wie vor Laune."

Wer wissen möchte, was ein paar Monate nach dem Ende von *Dishonored 2* passiert, kommt keinesfalls um die eigenständige Erweiterung herum. Und auch, wenn euch die beiden Vorgänger spielerisch gefallen haben, gibt es keinen Grund, *Tod des Outsiders* zu verschmähen. Viel Neues kommt nicht hinzu (das ist dann wohl der Job von *Dishonored 3*), vielmehr liefert das Zusatzkapitel mehr von dem, was Fans an der Action-Adventure-Reihe schätzen: eine faszinierende Spielwelt voller spannender Wege und Möglichkeiten. Allerdings bedeutet dies auch, dass ein paar Altlasten der Vorgänger an Bord sind, etwa naive Wachen und die idiotensichere Spielerführung per Quest-Markierungen. Trotzdem gibt es zum Glück jede Menge charmante Geheimnisse zu entdecken. Den Test lest ihr in der nächsten Ausgabe!

EURYDIKE-GEWINNSPIEL

In Zusammenarbeit mit der Eurydike-Schöpferin Evelyn Hriberšek verlosen wir zwei Tickets zu *Eurydike*. Die Veranstaltung wird am 11. Oktober in München eröffnet und bietet eine einmalige Augmented-Reality-Erfahrung, die Kunst und Gaming verbindet. Mehr Informationen auf www.eurydike.org.
Wenn ihr teilnehmen wollt, dann müsst ihr lediglich eine E-Mail an gewinnspiel@pcgames.de mit dem Betreff „Eurydike" schicken oder uns eine Postkarte mit demselben Betreff und der Lösung an Computec Media GmbH, Redaktion PC Games, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth senden. Achtung: Teilnehmer müssen volljährig sein, im Falle eines Gewinns ist also noch ein Altersnachweis notwendig.

Einsendeschluss ist der 11. Oktober 2017. Teilnahmeberechtigt sind alle Leser der PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der Computec Media Group. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Die Teilnehmer erklären sich einverstanden, dass im Gewinnfall ihre Namen abgedruckt werden.



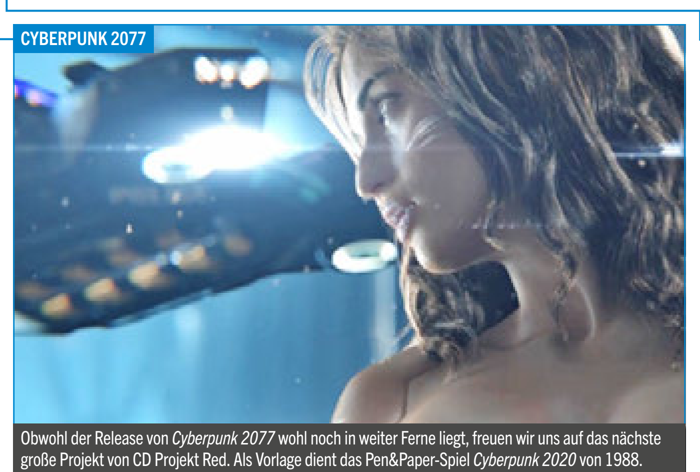
SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Neuankündigung ▶ Vorschau in dieser Ausgabe EARLY ACCESS Als Alpha- oder Beta-Version erhältlich

	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
NEU	Aer: Memories of Old	Adventure	Forgotten Key	Daedalic Entertainment	25. Oktober 2017
Seite 28	Age of Empires: Definitive Edition	Strategie	Nicht bekannt	Microsoft Studios	19. Oktober 2017
▶	Agony	Adventure	Mad Mind Studio	Mad Mind Studio	4. Quartal 2017
Seite 56	Anno 1800	Strategie	Blue Byte Studio GmbH	Ubisoft	4. Quartal 2018
	Anthem	Action	Bioware	Electronic Arts	4. Quartal 2018
▶	Aquanox: Deep Descent	Action	Digital Arrow	THQ Nordic	1. Quartal 2018
	Assassin's Creed: Origins	Action-Rollenspiel	Ubisoft Montreal	Ubisoft	27. Oktober 2017
	A Way Out	Adventure	Hazelight	Electronic Arts	1. Quartal 2018
	Battle Chasers: Nightwar	Rollenspiel	Airship Syndicate	THQ Nordic	3. Oktober 2017
Seite 72	Battlestar Galactica: Deadlock	Echtzeit-Taktik	Black Lab Games	Slitherine	31. August 2017
	Battletech	Rundentaktik	Harebrained Schemes	Paradox Interactive	4. Quartal 2017
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft Montpellier	Ubisoft	Nicht bekannt
Seite 57	Biomutant	Action-Rollenspiel	Experiment 101	THQ Nordic	2018
	Bloodstained: Ritual of the Night	Action-Adventure	Artplay Inc.	505 Games	2018
	Call of Cthulhu	Rollenspiel	Cyanide	Focus Home Interactive	4. Quartal 2017
	Call of Duty: WW2	Ego-Shooter	Sledgehammer Games	Activision	3. November 2017
	Conan Exiles EARLY ACCESS	Survival-Action	Funcom	Funcom	1. Quartal 2018
▶	Crackdown 3	Action	Reagent Games	Microsoft Studios	1. Quartal 2018
	Cuphead	Jump & Run	Studio MDHR	Microsoft Studios	29. September 2017
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	CD Projekt	Nicht bekannt
	Darksiders 3	Action-Adventure	Gunfire Games	THQ Nordic	2018
	Dauntless	Online-Action-Rollenspiel	Phoenix Labs	Phoenix Labs	2017
Seite 44	Destiny 2	Ego-Shooter	Bungie	Activision	24. Oktober 2017
▶	Die Gilde 3 EARLY ACCESS	Wirtschaftssimulation	Golem Labs	THQ Nordic	29. Dezember 2017
Seite 57	Dishonored: Der Tod des Outsiders	Action	Arkane Studios	Bethesda	15. September 2017
	Divinity: Original Sin 2 EARLY ACCESS	Rollenspiel	Larian Studios	Larian Studios	14. September 2017
	Doom VFR	Action	id Software	Bethesda Softworks	4. Quartal 2017
	Dungeons 3	Aufbaustrategie	Realmforge	Kalypso Media	4. Quartal 2017
NEU	Dynasty Warriors 9	Action	Koei Co. Ltd.	Koei Co. Ltd.	2018
▶	Echo	Action	Ultra Ultra	Ultra Ultra	19. September 2017
Seite 38	Elex	Rollenspiel	Piranha Bytes	THQ Nordic	17. Oktober 2017
	Extinction	Action	Iron Galaxy	Maximum Games	1. Quartal 2018
	Fallout 4 VR	Rollenspiel	Bethesda Game Studios	Bethesda Softworks	Oktober 2017
▶	Fe	Adventure	Zoink	Electronic Arts	1. Quartal 2018
	FIFA 18	Sport	EA Sports	Electronic Arts	29. September 2017
	Far Cry 5	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	Ubisoft	27. Februar 2018
	Final Fantasy 7 Remake	Rollenspiel	Square Enix	Square Enix	Nicht bekannt
	Forza Motorsport 7	Rennspiel	Turn 10 Studios	Microsoft Studios	3. Oktober 2017
	Greedfall	Rollenspiel	Spiders	Focus Home Interactive	2018
	Gwent: The Witcher Card Game EARLY ACCESS	Strategie	CD Projekt	CD Projekt	2. Hälfte 2017
	Halo Wars 2: Awakening the Nightmare	Strategie	343 Industries/Creative Assembly	Microsoft Studios	3. Quartal 2017
▶	Harvest Moon: Light of Hope	Rollenspiel	Natsume Inc.	Natsume Inc.	31. Dezember 2017
NEU	Hello Neighbor	Action	Dynamic Picels	tinyBuild Games	8. Dezember 2017
▶	Hob	Action-Adventure	Runic Games	Runic Games	26. September 2017
	Kingdom Come: Deliverance EARLY ACCESS	Rollenspiel	Warhorse Studios	Deep Silver	13. Februar 2018
Seite 68	Last Day of June	Adventure	Ovosonico	505 Games	31. August 2017
	Lego Marvel Super Heroes 2	Action-Adventure	Traveller's Tales	Warner Bros. Interactive	16. November 2017
Seite 70	Life is Strange: Before the Storm (Episode 1)	Adventure	Deck Nine Games	Square Enix	31. August 2017

CYBERPUNK 2077

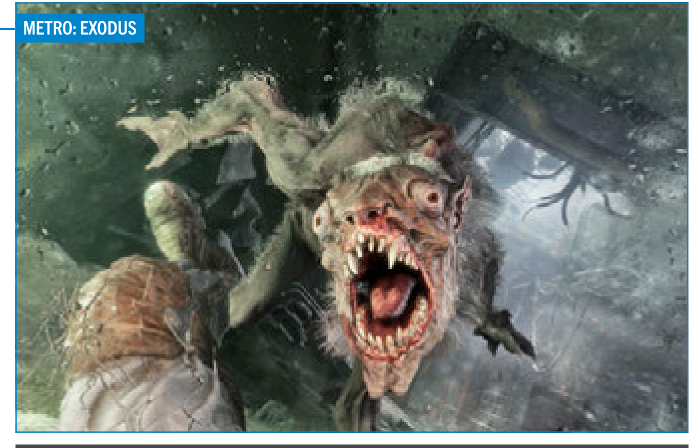


Obwohl der Release von *Cyberpunk 2077* wohl noch in weiter Ferne liegt, freuen wir uns auf das nächste große Projekt von CD Projekt Red. Als Vorlage dient das Pen&Paper-Spiel *Cyberpunk 2020* von 1988.

EXTINCTION



Die Menschheit wird von wahnsinnig riesigen Monstern bedroht und ihr allein könnt sie retten! Erinnert ein wenig an *Attack on Titan*. Ab dem 1. Quartal 2018 erfahren wir hoffentlich, wie sich *Extinction* spielt.



METRO: EXODUS

Im kommenden Jahr soll endlich der dritte Teil der *Metro*-Reihe erscheinen. *Metro: Exodus* spielt in der russischen Wildnis und setzt auf weite, erkundbare Gebiete. Von einer Open World war nicht die Rede.



SPELLFORCE 3

Spellforce 3 wird eine Mischung aus Rollenspiel und Echtzeitstrategie-Spiel. Viele Fans warten bereits sehnlichst auf den dritten Teil, aber auch Neulinge im *Spellforce*-Universum könnte es interessieren.

	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
Seite 58	Marvel vs. Capcom: Infinite	Beat 'em Up	Capcom	Capcom	19. September 2017
	Metal Gear Survive	Mehrspieler-Action	Konami	Konami	1. Quartal 2018
	Metro: Exodus	Ego-Shooter	4A-Games	Deep Silver	2018
	Mittelerde: Schatten des Krieges	Action-Adventure	Monolith	Warner Bros. Interactive	10. Oktober 2017
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	Taleworlds Entertainment	2017
Seite 54	Monster Hunter: World	Rollenspiel	Capcom	Capcom	1. Quartal 2018
	NBA 2K18	Sportspiel	Visual Concepts	2K Games	15. September 2017
	Need for Speed Payback	Rennspiel	Ghost Games	Electronic Arts	10. November 2017
NEU	Nights of Azure 2: Bride of the New Moon	Action-Rollenspiel	GUST Studios	Koei Tecmo	24. Oktober 2017
	Ni no Kuni 2: Revenant Kingdom	Rollenspiel	Level-5	Bandai Namco	19. Januar 2018
	Ori and the Will of the Wisps	2D-Plattformer	Moon Studios	Microsoft Studios	Nicht bekannt
	Outcast: Second Contact	Action-Adventure	Appeal	Bigben Interactive	3. Quartal 2017
	Overkill's The Walking Dead	Action	Overkill Software	Skybound	3. Quartal 2017
	Paragon EARLY ACCESS	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Epic Games	2017
	Phoenix Point	Strategie	Snapshot Games	Snapshot Games	4. Quartal 2018
	Pillars of Eternity 2: Deadfire	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	Nicht bekannt	März 2018
	Pizza Connection 3	Wirtschaftssimulation	Gentlymad	Assemble Entertainment	2. Quartal 2018
	Playerunknown's Battlegrounds EARLY ACCESS	Mehrspieler-Action	Bluehole	Bluehole	4. Quartal 2017
Seite 62	Pro Evolution Soccer 2018	Sportspiel	Konami	Konami	14. September 2017
Seite 64	Project Cars 2	Rennspiel	Slightly Mad Studios	Slightly Mad Studios	22. September 2017
	Praey for the Gods	Action-Adventure	No Matter Studios	No Matter Studios	Dezember 2017
	Psychonauts 2	Action-Adventure	Double Fine	Starbreeze Studios	2018
	Quake Champions	Mehrspieler-Shooter	id Software	Bethesda	2017
	Raiders of the Broken Planet	Mehrspieler-Shooter	Mercurysteam Entertainment	Mercurysteam Entertainment	22. September 2017
	Railway Empire	Strategie	Gaming Minds	Kalypso Media	4. Quartal 2017
	Ruiner	Action	Reikon Games	Devolver Digital	26. September 2017
	Scorn	Action-Adventure	Ebb Software	Ebb Software	2018
NEU	Secret of Mana Remake	Rollenspiel	Square Enix	Square Enix	Februar 2017
	Sea of Thieves	Mehrspieler-Action	Rare	Microsoft Studios	1. Quartal 2018
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues EARLY ACCESS	Rollenspiel	Portalarium	Portalarium	3. Quartal 2017
	Skull and Bones	Action-Strategie	Ubisoft Singapore	Ubisoft	3. Quartal 2018
Seite 34	South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe	Rollenspiel	Ubisoft San Francisco	Ubisoft	17. Oktober 2017
	Spellforce 3	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Grimlore Games	THQ Nordic	7. Dezember 2017
	Star Citizen EARLY ACCESS	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	Cloud Imperium Games	Nicht bekannt
	Star Wars: Battlefront 2	Ego-Shooter	Dice	Electronic Arts	17. November 2017
	State of Decay 2	Action	Undead Labs	Microsoft Studios	1. Quartal 2018
	State of Mind	Adventure	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	1. Quartal 2018
	Steamworld Dig 2	Jump & Run	Image&Form	Image&Form	September 2017
	Sunless Skies EARLY ACCESS	Strategie	Failbetter Games	Failbetter Games	30. August 2017
NEU	Super Lucky's Tale	Jump & Run	Playful	Microsoft Studios	7. November 2017
	Surviving Mars	Aufbaustrategie	Haemimont Games	Paradox Interactive	2018
	System Shock	Action-Rollenspiel	Night Dive Studios	Night Dive Studios	2. Quartal 2018
	The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Inxile Entertainment	2018
	The Crew 2	Rennspiel	Ubisoft Reflections	Ubisoft	16. März 2018
Seite 50	The Evil Within 2	Horror	Tango Gameworks	Bethesda	13. Oktober 2017
Seite 76	The Inner World: Der letzte Windmönch	Adventure	Studio Fizbin	Kalypso Media	14. September 2017
	The Last Night	Adventure	Odd Tales	Raw Fury Games	2018
	Tooth and Tail	Strategie	Pocketwatch	Pocketwatch	12. September 2017
	Total War: Warhammer 2	Strategie	Creative Assembly	Sega	28. September 2017
	Tropico 6	Aufbaustrategie	Limbic Entertainment	Kalypso Media	2018
	Underworld Ascendant	Rollenspiel	Otherside Entertainment	Otherside Entertainment	4. Quartal 2017
	Vampyr	Action-Rollenspiel	Dontnod Entertainment	Focus Home Interactive	30. November 2017
	Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr EARLY ACCESS	Action-Rollenspiel	Neocore Games	Neocore Games	3. Quartal 2017
	Wild West Online	Online-Multiplayer	612 Games	612 Games	3. Quartal 2017
	Wolfenstein 2: The New Colossus	Ego-Shooter	Machinegames	Bethesda	27. Oktober 2017

Liverpool und Barcelona gehören zu den lizenzierten Teams in PES. Entsprechend akkurat wurden sie umgesetzt.

WARUM KEIN TEST?

Die PC-Version wurde erst am Heftabgabetag freigeschaltet, ergo konnten wir uns bis zur Drucklegung dieses Artikels nur mit der Konsolenversion beschäftigen. Das dafür ausführlich. Sorge macht einmal mehr die für den PC heruntergeschraubte Technik.

AUF PCGAMES.DE findet ihr die Wertung, sobald wir die PC-Version ausführlich testen konnten.

Genre: Sportspiel
Entwickler: Konami
Publisher: Konami
Termin: 15. September 2017

Von: Thomas Szedlak & Sascha Lohmüller

Pro Evolution Soccer 2018

Wenige Tage vor Redaktionsschluss erreichten uns die PS4- und Xbox-One-Versionen des neuen Kicks von Konami.

Es braucht ein paar Spiele, um sich an die verringerte Geschwindigkeit und die leichte Trägheit bei der Spielerkontrolle zu gewöhnen. Aber es lohnt sich, denn *PES 2018* spielt sich etwas anspruchsvoller, aber auch realistischer als der Vorgänger. Anfangs werden viele Pässe beim Gegner landen, da die KI noch besser die Laufwege zustellt und im Abwehrverbund verschiebt. Doch a) entspricht dieses Verhalten nun mal dem echten Fußball und b) gibt es auch dagegen Mittel und Wege. Will sagen: Presst der Gegner, entstehen irgendwo Lücken.

Neu ist, dass in der Verteidigung nicht nur euer aktiver Spieler, sondern auch der nächste Mitspieler markiert wird. So wisst ihr nun immer, welchen Kameraden ihr steuern werdet, wenn ihr die Spielerwechsel-Taste drückt. Top!

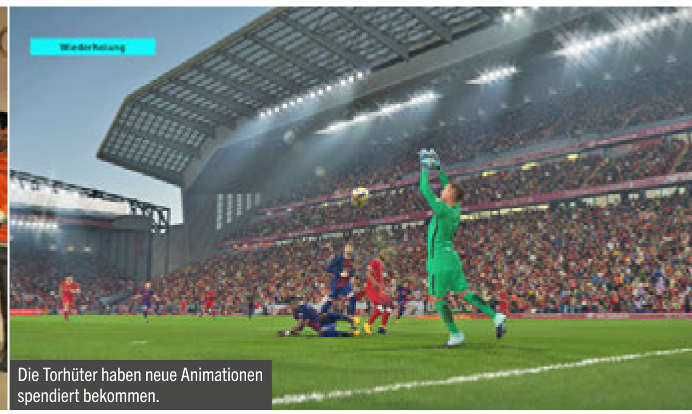
Apropos: Die Mitspieler wünschen wir uns noch etwas aktiver. Nicht, dass sie nur Herumstehen würden, aber man muss doch oft genug dem Außenläufer manuell mitteilen, dass er jetzt gefälligst die Linie entlangspurten soll. Das macht man mit einer Knopf-Stick-Kombination, aber in der Hitze des Gefechts ist das so eine Sache.

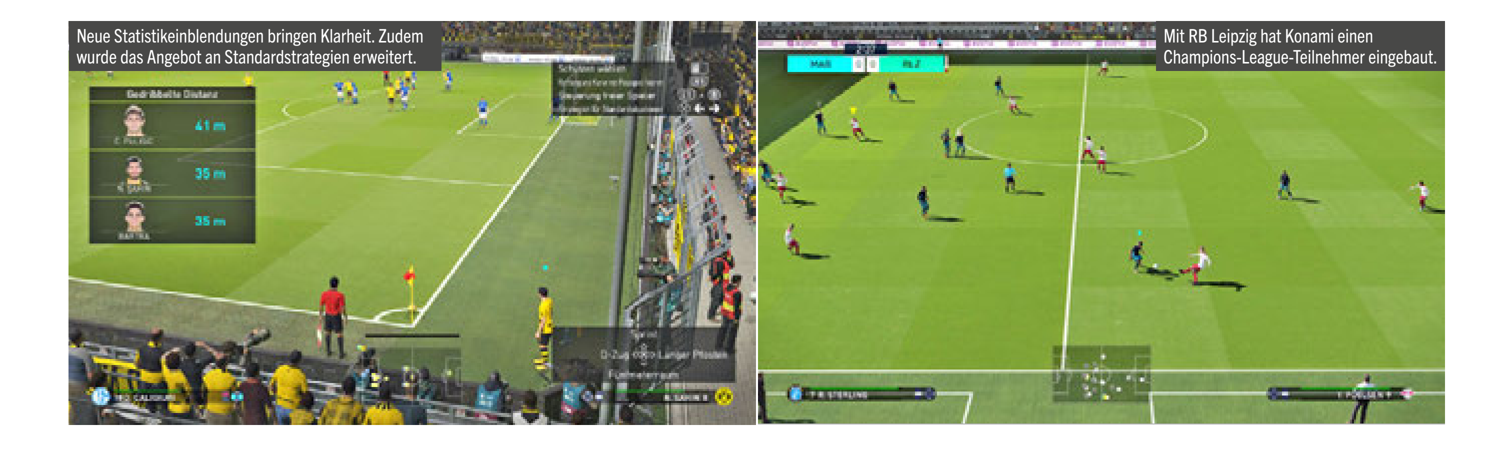
Besser gefällt uns, wie es *FIFA* macht: Ein Knopf sagt „Biete dich an“, der andere „Sprinte nach vorn“. Klar, das *PES*-System gibt euch mehr Freiheit, weil man auch Diagonalläufe anweisen kann, aber das *FIFA*-System finden wir praxistauglicher.

Sprints wurden etwas entschleunigt, was uns gut gefällt, schließlich nervt nichts mehr als ein Gegner, der euch ständig mit dem Ball am Fuß davonläuft. Bei *PES 2018* geht es mehr um Tempowechsel und schnelle Antritte: Durch geschickte Körpertäuschungen und Hakenschlagen das Gegenüber leicht aus dem Gleichgewicht bringen und dann an ihm vorbeiziehen. Drückt ihr jetzt zweimal kurz die Sprinttaste, legt ihr euch den Ball leicht vor und könnt euch so den entscheidenden Vorsprung verschaffen. Dass dieses Manöver aber kein Allheilmittel ist und



Wenn die Spieler bei den Klängen der Kulthymne den Rasen an der Anfield Road betreten, kriegt man Gänsehaut.


Die Torhüter haben neue Animationen spendiert bekommen.



Neue Statistikeinblendungen bringen Klarheit. Zudem wurde das Angebot an Standardstrategien erweitert.

Mit RB Leipzig hat Konami einen Champions-League-Teilnehmer eingebaut.

dass man es durch Doppeln verteidigen kann, ist klar und auch gut so.

Schüsse und Kopfbälle sind insgesamt weniger hart als noch beim Vorgänger. Mit Vollspann-Weitschüssen hatten wir insofern selten Erfolg, die meisten Tore erzielten wir durch Kopfbälle sowie durch gezielte Innen-/Außenrist-Schüsse, nachdem wir einen Kurzpass durchgesteckt oder uns durch einen Doppelpass vor das Tor kombiniert hatten. Von den sechs Schwierigkeitsgraden empfanden wir nur die beiden höchsten als wirklich herausfordernd, da hier die Gegner aggressiver pressen und deren Chancenverwertung gut ist.

Wie gehabt greift euch das Spiel in den Standardeinstellungen beim Passen und Schießen spürbar unter die Arme. Diese Hilfe wirkt stellenweise etwas unrealistisch, wenn zum Beispiel ein Steilpass per se wesentlich stärker ausfällt als ein normaler Pass. Sie lässt sich auf Wunsch aber reduzieren oder ganz ausschalten.

Die Torhüter halten richtig gut und beherrschen jetzt noch mehr Moves. Von der Fußabwehr über ein Hochschnellen der Faust bis zum geschickten Herauslaufen ist alles dabei. Flugeinlagen sehen aber oft etwas zeitlupenhaft aus, der Torhüter schwebt mehr auf den Boden, als dass er fällt. Frei von offensichtlichen Fehlern sind die Torhüter nicht, aber sie kommen sehr selten vor – eben wie in echt.

Gewitzte Standards

Überarbeitet wurden die Standardsituationen, hier wurden jegliche Flugbahndarstellungen über Bord geworfen. Das finden wir gut, denn erstens gibt es sowas in der Realität auch nicht und zweitens verrieten die Einblendungen in Matches gegen einen Kumpel natürlich immer, was man vorhat. Außerdem gibt es bei Standardsituationen jede Menge vordefinierte Varianten: Bei „D-Zug" beispielsweise stellen sich bei einem Eckball mehrere Spieler in einer Reihe auf, bei „Sprint" positionieren sich einige Kicker an der Strafraumgrenze und rennen auf Kommando los. Eine ähnliche Variante gibt es beim Freistoß. Man darf natürlich auch wieder einen Empfänger schon vor der Ausführung direkt steuern. Neu ist, dass die verteidigende Mannschaft nun auch den Torwart bei einem Freistoß auf Wunsch direkt steuern und bereits vor Ausführung in eine Ecke schicken darf, wenn man denn spekulieren will.

Das Strategie-Menü entspricht weitgehend dem des Vorgängers – und lässt keine Wünsche offen! Bei den „Erweiterten Anweisungen", die ihr jederzeit im laufenden Spiel aktivieren dürft, sind neue Feinheiten dazugekommen. Mit „Defensiv" sagt ihr bestimmten Offensivspielern, sich auch bei Angriffen zurückzuhalten, „Zocken" ist das Gegenteil, hier sollen Angreifer bei gegnerischen Attacken vorn bleiben, um Kräfte zu sparen. „Defensive Flügelverteidiger" schickt eure Mittelfeldspieler nach hinten, um die Außenverteidiger zu unterstützen – effektiv gegen Außenstürmer wie Neymar oder Robben. Erwähnenswert ist, dass sich alle Änderungen wirklich im Spiel bemerkbar machen und keine Makulatur sind.

Jammern auf hohem Niveau

Während uns das Geschehen auf dem Rasen insgesamt sehr gut gefällt, gibt es doch einige störende Kleinigkeiten. So beträgt die Nachspielzeit fast immer eine Minute, ganz selten mal zwei, länger war sie in unseren Testmatches nie. Immerhin beendet der Schiri das Spiel nicht, wenn sich der Ball gerade im Strafraum befindet. Apropos Schiri: Seine Entscheidungen sind meistens nachvollziehbar, auch wenn er mit der Roten Karte doch arg zurückhaltend umgeht. Seine Trikotwahl ist aber grenzwertig, die wird nämlich nicht an die Spielertrikots angepasst. Spielt man zum Beispiel mit den Original-Barca-Trikots, dann kann es passieren, dass der Schiri auch dunkel trägt – und man ihn ständig als Mitspieler ansieht.

An der für deutsche *PES*-Spieler unbefriedigenden Lizenzsituation hat sich nichts geändert. Konami hält weiterhin die Lizenzen für Champions und Europa League, doch die meisten Teilnehmerteams fehlen. Während die französische sowie holländische Liga komplett lizenziert ist und die Erstliga-Vereine aus England, Spanien und Italien auch alle im Spiel sind (wenn auch zum Großteil mit verfremdeten Vereinsnamen), ist die Bundesliga erneut tabu. Zu den Konami-Partnern Borussia Dortmund und Schalke 04 gesellt sich als dritte deutsche Mannschaft RB Leipzig. Neu in diesem Jahr sind die Legenden im MyClub-Modus. Neben Weltstars wie Maradona oder Beckham gibt's auch Vereinslegenden einiger Partnerclubs, zum Beispiel Ian Rush (Liverpool), Carles Puyol (Barca) oder Ricken und Zorc vom BVB.

Die Meisterliga präsentiert sich fast unverändert. Neu sind Vorbereitungsturniere und ein verbessertes Transfersystem. Auch der „Werde zur Legende"-Modus bleibt eine Generalüberholung schuldig und ist meilenweit vom Reiz eines Story-Modus in *FIFA 17* bzw. *FIFA 18* entfernt.

Hör mir auf!

Erneut unsäglich: die Kommentare des Duos Marco Hagemann (RTL/Eurosport/DAZN) und Hansi Küpper (Sky), trotz einiger neuer Taktikanalysen. Bei der Soundkulisse ist der Eindruck positiver. Bei den lizenzierten Teams erklingen die Vereinshymnen sowie die typischen Schlachtgesänge, die Zuschauer gehen gut mit und reagieren realistisch aufs Spielgeschehen. ❑



„Für Realismus-Fanatiker, die auf Lizenzen nicht so viel Wert legen" *Thomas Szedlak*

WAS HABEN WIR GESPIELT? Die Konsolenversion konnten wir bereits ausgiebig testen und verpassten ihr eine sehr gute 88.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- + Sehr realistisch und motivierend
- + Mehr Möglichkeiten beim Dribbling
- + Extrem umfangreicher Strategiepart, der auch wirklich was bringt
- + Neue Standardvarianten
- + Klasse Stadionatmosphäre bei den Partnerteams
- − Kommentar immer noch schlecht
- − Nur drei deutsche Teams
- − Kein vollwertiger Story-Modus
- − PC-Version erneut technisch rückständig

WERTUNGSTENDENZ 0  75-88 100

Mit *PES 2018* geht Konami ein kleines Risiko ein, da unter den Veränderungen die Zugänglichkeit etwas leidet. Ich kann aber nur jedem empfehlen, nicht gleich nach wenigen (erfolglosen) Matches den Controller an den Nagel zu hängen. Dank des veränderten Dribblings und der extremen taktischen Vielfalt gibt es unheimlich viele Möglichkeiten, sein Spiel besser und besser werden zu lassen. Und die Befriedigung ist umso größer. Auch gibt es kein Allheilmittel, man muss sich auf jeden Gegner neu einstellen und vielleicht sogar während des Spiels alle taktischen Überlegungen über den Haufen werfen und was anderes ausprobieren. Sowas motiviert mich! Beim Drumherum fehlt mir aber die konsequente Weiterentwicklung. Als bekennender Fan des Story-Modus in *FIFA* hätte mich interessiert, wie Konami so etwas umsetzt.

Der Start in *Project Cars 2* erfolgt nicht mehr nur aus dem Stand, ab sofort steht auch die Einführungsrunde zur Verfügung.

Genre: Rennspiel
Entwickler: Slightly Mad Studios
Publisher: Bandai Namco
Erscheinungsdatum: 22.09.2017
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 0 Jahren

Von: Sven Wagener, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Wolfgang Fischer

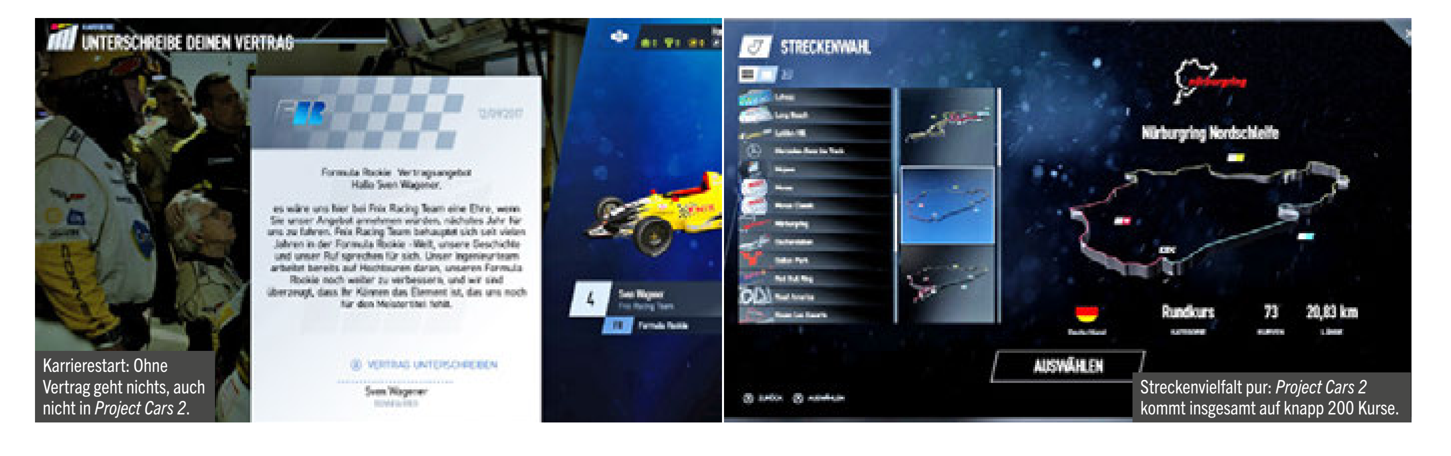
Project Cars 2

Mehr Autos und mehr Streckenauthentizität – ob sich diese und andere Neuerungen in Teil 2 der Rennsimulation bezahlt machen, verraten wir euch im Test.

Schon der erste Teil von *Project Cars* wurde gerne mit Titeln wie etwa *Forza* oder *Gran Turismo* verglichen. Eigentlich unpassend, da es deutliche Unterschiede gibt. So ging es in *Project Cars* nicht etwa darum, jede Menge Autos freizuspielen und sie zu kaufen. Vielmehr lag der Fokus darauf, sich von Beginn an hinter das Steuer von Rennwagen diverser Klassen zu setzen und sich auf der Strecke zu beweisen. *Project Cars 2* setzt diese Linie fort und versteht sich auch diesmal in erster Linie als Simulation, macht es Einsteigern jetzt aber deutlich leichter als der Vorgänger.

Fehlende Story in der Karriere

Die Karriere ist erneut das Herzstück des Spiels, zumindest für Solospieler. Doch wo andere Spiele dieser Art bereits komplette Storys rund um einen virtuellen Rennfahrer bieten, zeigt sich *Project Cars 2* eher nüchtern. Schon die Charaktererstellung verdeutlicht das. Ihr gebt lediglich euren Namen, ein Kürzel und das Land ein, für das ihr fahren möchtet, fertig. Ein Aussehen bekommt euer Alter Ego nicht. Das ist aber zu verschmerzen, da ihr im Spiel nur selten mehr als die Hände zu Gesicht bekommt. Waren die Menüs in *Project Cars* noch so undurchsichtig, dass kaum jemand bemerkte, dass er nicht in der Cart-Klasse beginnen muss, erkennt ihr in *Project Cars 2* auf einen Blick, welche Klassen euch sofort zur Verfügung stehen. Generell sorgen die sehr übersichtlich geratenen Menüs dafür, dass ihr euch ohne lange Sucherei zurechtfindet. In insgesamt 29 Wettbewerben dürft ihr bei der Karriere antreten, zehn davon sind vorerst jedoch gesperrt. Ob ihr euch erst einmal in die Formula Rookie wagt, euch in einen GT4-Wagen setzt oder gleich die Formula A wählt, bleibt euch überlassen. Die beiden höheren Bereiche mit zehn Unterklassen lassen sich durch Er-



Karrierestart: Ohne Vertrag geht nichts, auch nicht in *Project Cars 2*.

Streckenvielfalt pur: *Project Cars 2* kommt insgesamt auf knapp 200 Kurse.



Ausgeschieden: Die Technik hat versagt! Diese Option könnt ihr ebenfalls deaktivieren, ansonsten solltet ihr auf den Boxenfunk achten.

Gefahren wird zu jeder Tages- und Nachtzeit. Man kann selbst das Datum auf den Tag genau einstellen.

Bei maximal 32 Fahrzeugen gleichzeitig auf der Piste sind Blechschäden keine Seltenheit. Auf Wunsch könnt ihr sie aber auch einfach abschalten.

DAS IST NEU/BESSER

***Project Cars 2* bietet im Vergleich zum Vorgänger einige Neuerungen und Verbesserungen, die wir hier kurz zusammenfassen.**

- Fuhrpark mit etwa 170 Fahrzeugen, darunter neue Marken wie Ferrari
- Knapp 150 Strecken dank Streckenvarianten
- Herstellerfahrten und Einladungs-Events in der Karriere
- Überarbeitete und übersichtlichere Menüs
- Zuschaueroption in Mehrspielerrennen
- Jede Menge Einstellungsoptionen, die gerade Neulingen das Spiel erleichtern
- Technik-Ingenieur, der durch einfache Kommandos das Fahrzeug-Setup anpasst
- VR-Unterstützung und Triple-Screen-Setup für PC-Spieler
- Auflösung von bis zu 12K (nur PC)
- Tearing der Konsolenversion gehört der Vergangenheit an
- Deutlich mehr Wettereffekte, auch Schnee ist nun mit von der Partie

folge in den anderen Wettbewerben freischalten. Das gilt übrigens auch für die sogenannten Herstellerfahrten und die Einladungs-Events. Um daran teilzunehmen, müsst ihr lange genug in dem Fahrzeug eines Herstellers fahren, oder aber ein Veranstalter lädt euch ein, wenn eure Leistungen auf der Strecke stimmen. In Kategorien unterteilt könnt ihr 43 solcher Einladungs-Events absolvieren. Die Karriere findet spielerisch leider nur „auf der Strecke" statt. Es gibt weder eine Geschichte, noch großartige Zwischensequenzen oder etwa eine Forschungsoption, wie sie beispielsweise Codemasters' *F1 2017* bietet. Ziel in der Karriere ist, die 29 Klassen als Sieger zu verlassen, um euren Trophäenschrank zu füllen. Das ist ein wenig schade und auf Dauer eintönig, da man einfach nur Rennen für Rennen abspult.

170 Fahrzeuge am Start

Die Rennen sind jedoch genau das, was *Project Cars 2* richtig gut umsetzt. Gab es im ersten Teil nur den Start aus dem Stand, zeigt sich in *Project Cars 2*, dass Entwickler Slightly Mad Studios auf die Wünsche der Spieler eingegangen ist. In den Optionen steht nun etwa die Einführungsrunde zur Auswahl. Vorteil bei dieser Variante ist, dass es zu deutlich weniger Startunfällen kommt, als wenn wie bisher die bis zu 32 Wagen im dichten Gedränge die erste Kurve erreichen. Insgesamt 170 Vehikel dürft ihr fahren, die euch von Spielbeginn an zur Verfügung stehen (ausgenommen in der Karriere). Autos freispielen oder kaufen, wie man es aus *Forza* oder *Gran Turismo* kennt, könnt ihr nicht. Kenner des Vorgängers merken sofort, dass der Fuhrpark gehörig aufgestockt wurde. Zu den lizenzierten Fahrzeugen gesellen sich jetzt zum Beispiel Ferraris und auch der Bentley, der im ersten Teil erst mit einem DLC ins Spiel kam, ist sofort spielbar. Für jedes Fahrzeug stehen zudem viele Lackierungen zur Wahl, was gerade für Mehrspielerrennen nicht unwichtig ist. Im Angebot stehen 50 Strecken, von denen mehrere Varianten verfügbar sind. So gibt es zum Beispiel vom Nürburgring nicht nur die GP-Version, sondern unter anderem auch die komplette Nordschleife, die kleine Müllenbach-Schleife oder die Sprintstrecke. Je nach Fahrzeugklasse findet ihr daher immer eine passende Strecke, denn kaum einer dürfte Lust haben, mit einem eher langsamen Kart die mehr als 20 Kilometer der Nordschleife zu absolvieren.

Einstellungen ohne Ende

Die Rennoptionen lassen kaum Wünsche offen. Ob die Tages- oder Nachtzeit, die Rundenanzahl oder die Dauer, nach der das Rennen endet – alles lässt sich anpassen. Vom tagesaktuellen Datum über den Zeitverlauf bis hin zum Wetter legt ihr fest, was euch letztendlich im Rennen erwarten soll. Das gilt auch für das Wetter in *Project Cars 2*: Strahlenden Sonnenschein, Nebel und Regen, ja sogar dicke Schneestürme bietet die Optionspalette. Auch wechselhaftes Wetter ist möglich, ihr dürft bis zu vier Slots mit unterschiedlichen Witterungsbedingungen befüllen. Wollt ihr hingegen eher mit überraschendem Wetter fahren, gibt's dafür eine passende Zufallsoption. Die jeweilige Witterung macht sich extrem auf der Strecke bemerkbar. Erreichen eure Reifen bei Sonnenschein und warmen Außentemperaturen schnell ihre ideale Temperatur, sieht das bei Regen oder gar Schnee ganz anders aus. Schnell verlieren die Gummis ihren Grip, sobald sie abkühlen. Dadurch befördern euch Pfützen oder kleine Schneefelder schneller ins Kiesbett, als euch lieb ist. Um für das jeweilige Wetter gewappnet zu sein und euer Fahrzeug an eure Fahrweise anzupassen, sucht ihr den Tuning-Bereich auf. In diesem stehen nicht nur unterschiedliche Reifentypen zur Auswahl, ihr schraubt auch an der Aufhängung, am Motor und anderen Dingen herum. Profis nehmen dabei jede noch so kleine Einstellung per Hand vor, Einsteiger dürfen sich hingegen über Hilfe-Features freuen: So steht der Renn-Ingenieur denen zur Seite, die sich weniger mit technischen Details der Fahrzeuge befassen möchten.

Dem Ingenieur ist nichts zu schwör

Bei den Bremsen etwa beantwortet ihr dem Techniker einfache Fragen mit entsprechenden Antworten: „Ich fange beim Bremsen an zu rutschen" oder „Ich halte zu schnell an". Schon schnappt sich der Ingenieur sein Werkzeug und erstellt für euch ein anderes Setup, das eure Probleme lösen soll. Das klappt recht ordentlich, per Hand könnt ihr jedoch auch in *Project Cars 2* im-

Eure Mechaniker wissen meist, was sie tun. Durch Unachtsamkeit eurer Crew kann sich der Boxenstopp jedoch verlängern.

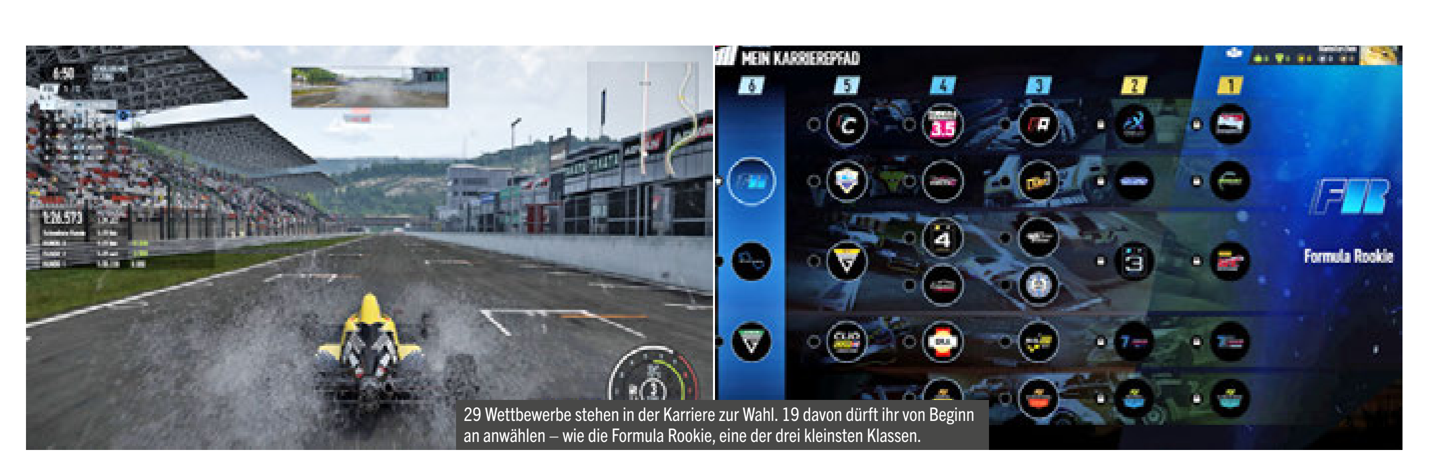
mer noch ein wenig mehr Leistung aus den Fahrzeugen herauskitzeln. Einsteiger freuen sich zudem über diverse Fahrhilfen, deren Einstellungen umfangreich ausfallen: Eingeblendete Ideallinie, Bremsassistent, Lenkhilfe – alles lässt sich einzeln ein- oder ausschalten. Das gilt auch für Fahrzeugschäden, egal ob an der Karosserie oder der Technik, und für die Gegnerstärke. Bei der gibt es eine Besonderheit, denn hierfür stehen gleich zwei Schieberegler parat. Mit einem legt ihr die Aggressivität fest, mit der die KI in Zweikämpfe geht, mit dem anderen bestimmt ihr die allgemeine Stärke. Ab einem Wert von über 80 kann die KI sogar das Fahrzeug-Setup verändern, was sie deutlich stärker macht. Einige Fahrhilfen sind jedoch mit Vorsicht zu genießen. Gerade der Brems- und der Lenkassistent greifen massiv in die Steuerung ein. Befindet ihr euch vor einer Kurve nicht auf der Ideallinie, reißt der Assistent die Steuerung oftmals gegen euren Willen so stark herum, dass ihr schlicht im Kiesbett landet. Leider lässt sich nicht festlegen, wie stark der jeweilige Assistent agieren darf, lediglich eine Ein-/Ausstellung ist vorhanden. Ebenso ist die Ideallinie leider nicht ganz so ideal, wie ihr Name erhoffen lässt. Statt euch die Hilfslinie konstant anzuzeigen, taucht sie nur hin und wieder vor Kurven auf. Mehr als den richtigen Bremspunkt verrät sie euch nicht. Dabei ist das Fahren auf der Ideallinie in *Project Cars 2* nicht unwichtig, denn durch das Gummi, das sich nach und nach auf der Strecke ansammelt, habt ihr auf der Ideallinie deutlich mehr Grip als neben der Spur.

Die KI, ein Wunder der Natur?

Die KI-Fahrer agieren auf der Strecke entsprechend eurer Einstellungen sehr ordentlich. Sie weichen von der Ideallinie ab, wenn sich ihnen eine Chance zum Überholen bietet, lassen euch aber auch Platz, wenn ihr deutlich schneller unterwegs seid. Einige Ungereimtheiten fielen in der Testphase aber trotzdem auf. So kommt es gerade bei starkem Regen immer wieder mal vor, dass die KI-Fahrer offenbar kein Aquaplaning in Pfützen verspüren, sondern weiterfahren, als wäre die Strecke absolut trocken. Unschön: Gelingt es euch, in der Qualifikation schneller zu fahren als eure KI-Mitstreiter, ist das toll. Allerdings nur, wenn ihr bis zum Ende der Qualifikation die Session nicht vorzeitig beendet, vielleicht, weil eure Zeit deutlich besser als die der übrigen Fahrer ist. Während in der aktiven Session die KI-Fahrer ihre Zeiten recht gleichmäßig fahren, gelingt es ihnen auf wundersame Art und Weise, eure Top-Zeit gleich um mehrere Sekunden zu schlagen, solltet ihr die Session vorzeitig beenden. Ein Wunder der Natur? Eher nicht, hier sollte dringend nachgebessert werden.

Auf der Strecke

Project Cars 2 vermittelt euch ein extrem authentisches Fahrgefühl, verlangt dabei aber sehr viel Fingerspitzengefühl. Wer zu spät bremst, zu früh aus den Kurven heraus beschleunigt oder mit zu viel Geschwindigkeit in sie hineinfährt, wird vom Spiel fast immer mit einem Ausflug auf den Seitenstreifen, ins Kiesbett oder einem Dreher bestraft. Das Spiel fordert von euch



29 Wettbewerbe stehen in der Karriere zur Wahl. 19 davon dürft ihr von Beginn an anwählen – wie die Formula Rookie, eine der drei kleinsten Klassen.


Das Wetter ist ein entscheidender Faktor während der Rennen. Aquaplaning und schlechte Sicht werden schnell euer Feind.

MEINE MEINUNG

Wolfgang Fischer



„Gelungene Rennsimulation mit nur kleinen Schwächen“

Project Cars 2 fesselte mich sofort – genau wie sein Vorgänger, trotz kleiner Schwächen. Der dicke Fuhrpark, der von Beginn an zur Verfügung steht, und jede Menge Strecken lassen mein Rennfahrerherz höher schlagen. Lediglich die Karriere ist ein wenig öde umgesetzt, da ich nur von Rennen zu Rennen rase. Die Witterungsbedingungen, die nun sogar Schnee bieten, machen mich dann aber sofort wieder glücklich und gerade in Mehrspielerrennen werde ich sicher auch diesmal Stunde um Stunde verbringen. Die mannigfaltigen Einstellungsmöglichkeiten (VR, 12K-Auflösung) gefallen mir zudem sehr gut. Kurz: *Project Cars 2* gehört zu den besten Rennsimulationen, die ihr derzeit bekommen könnt.

PRO UND CONTRA

- \+ 170 Fahrzeuge, 50 Hauptstrecken mit mehreren Varianten
- \+ Übersichtliche Menüstruktur mit vielen Optionen
- \+ VR- und Triple-Screen-Unterstützung
- \+ Sehr gute Steuerung mit Controller oder Lenkrad
- \+ Optisch mehr als ansprechend und fantastischer Motorensound
- \+ Witterungsbedingungen von Sonnenschein bis zum Schneesturm
- − Karriere sehr schwach, da man hier nur von Rennen zu Rennen rast
- − Kleinere KI-Mängel
- − Einsteigerhilfen nicht immer ideal umgesetzt



grundsätzlich volle Konzentration. Seid ihr nur einen kurzen Moment unachtsam, ist ein Rennen schnell zu Ende. Besonders dann, wenn ihr mit aktivierten Karosserie- und Technikschäden unterwegs seid, solltet ihr aufmerksam fahren. Ein Zusammenstoß mit einem Kontrahenten oder einem Reifenstapel zerstört nicht nur eure Träume vom Sieg, sondern nicht selten auch die Front eures Fahrzeugs. Jede Fahrzeugklasse besitzt ein eigenes Reglement. Achtet ihr nicht darauf, quittiert die Rennleitung dies mit Strafen. Oft sind diese nachvollziehbar, hin und wieder fühlen sie sich aber unnötig an.

Mehr Spielelemente für Mehrspieler

Freunde von Mehrspielerpartien dürfen sich ebenfalls über neue Funktionen freuen. So dürfen ab sofort zwei Zuschauer in den Mehrspielerrennen Platz nehmen – ideal für Rennleitungen oder Kommentatoren geeignet. In Community-Events tretet ihr gegen die Bestzeiten anderer Spieler an. Ihr könnt grundsätzlich alle aktiven, kommenden und beendeten Events einsehen. An Mehrspielerrennen dürfen bis zu 32 Fahrer teilnehmen.

Technik, Sound und Steuerung

Wer will, darf das Spiel auch mit einer Oculus-VR-Brille genießen. Dabei müsst ihr optisch zwar kleinere Abstriche hinnehmen, doch auch mit der Brille sieht das Spiel immer noch sehr gut aus. Zudem gibt es ein Triple-Screen-Setup. Das optische Sahnehäubchen ist aber die maximale Auflösung bis zu 12K. Nun muss nur noch der passende Monitor her … Im Vergleich zum ersten Teil sind zum Glück auch die Ladezeiten kürzer. Die Steuerung ist sowohl mit Controller als auch mit Lenkrad hervorragend umgesetzt. Von Vorteil ist, dass sie sich in den Optionen an eure jeweiligen Bedürfnisse anpassen lässt. Dank vieler Schieberegler stellt ihr etwa den Bremspunkt oder die Empfindlichkeit beim Beschleunigen und Kuppeln ein. Das Force-Feedback bei Lenkrädern fühlt sich deutlich verbessert an, wodurch ihr jede Bodenwelle gut wahrnehmt. Der Sound des Spiels ist mehr als gelungen. Insbesondere dann, wenn ihr entweder sehr gute Kopfhörer besitzt oder ein ordentliches Soundsystem an PC oder Konsole angeschlossen habt, fühlt man sich mittendrin im Renngeschehen, Boxengasse inklusive. Satter Motorensound dringt an eure Ohren, nur der Benzingeruch fehlt hier noch als Krönung. Die Menüs sind von eher sanfteren, jedoch nahezu heroisch wirkenden Musikstücken untermalt. ❑



Der umfangreiche Fotomodus setzt eurer Kreativität kaum Grenzen.



Aufgeräumt: Die übersichtlichen Menüs ersparen euch umständliches Suchen.

Der einzigartige Aquarell-artige Grafikstil ist wirklich sehr gut gelungen. Nur gelegentliche Ruckler nerven.

Genre: Adventure
Entwickler: Ovosonico
Publisher: 505 Games
Erscheinungsdatum: 8. September 2017
Preis: ca. € 20,-
USK: Keine Angabe

Last Day of June

Ein verhängnisvoller Moment, der alles verändert, mehrere Schicksale, die miteinander verwoben sind und die Frage: Lässt sich die Vergangenheit umkehren?

Von: Lukas Schmid

Blöd, wenn man einen Autounfall hat. Noch blöder, wenn man danach im Rollstuhl sitzt und die geliebte Ehegattin das Zeitliche segnet. In dieser Situation findet sich der namenlose Held in *Last Day of June* nach dem tragischen Prolog des Spiels wieder. Einsam und depressiv fristet er fortan seine Tage, geplagt von den Erinnerungen an sein verlorenes Leben, welche sein Haus pflastern. Allerdings gibt es einen Hoffnungsschimmer: Als er die Gemälde im Atelier seiner verblichenen Frau untersucht, findet sich der Protagonist auf einmal in die Stunden vor dem verhängnisvollen Unfall zurückversetzt – allerdings nicht als er selbst, sondern in Gestalt seiner Nachbarn. Wie sich herausstellt, sind sein Schicksal und das seiner Gattin nämlich unmittelbar mit jenen der anderen Figuren verknüpft – einem kleinen Jungen, einem alten Mann, einer jungen Dame und einem schießwütigen Schnurrbartträger. Und es stellt sich die Frage: Ist das Schicksal des Helden doch nicht so final, wie es scheint? Kann er den Tod seiner Frau gar abwenden? Diese interessante Story-Idee bleibt simpel, allerdings wird die Geschichte sehr gekonnt erzählt; da fällt es etwas leichter, einen sehr dummen Twist am Ende der Handlung zu verzeihen. Nicht falsch verstehen, der Ausgang der Erzählung selbst ist sehr stimmig, auf dem Weg dorthin stolpert sie aber an einer Stelle markant. Das ist schade, weil die ganze Geschichte dadurch retrospektiv qualitativ ein wenig nach unten gezogen wird. Es ist übrigens beeindruckend, wie die Schreiber mit nur wenigen Mitteln ihre Story rüberbringen: Auf Dialoge wird komplett verzichtet. Bis auf wenige Geräusche geben die Figuren keinen Ton von sich. Alles, was es zu wissen gilt, wird per Gesten, Blicken und Kamerafahrten vermittelt – toll! Vor allem auch deswegen, weil nicht einmal die Mimik der Figuren als Erzählmittel genutzt werden kann: Der Aquarell-artige Grafikstil der



Lässt sich der Autounfall, bei der die Frau des Protagonisten stirbt, ändern oder steht der Ausgang fest?



Wer will, kann die knapp zweieinhalb Stunden Spielzeit etwas strecken, indem er die 20 Collectibles sammelt.


Nach dem Unfall treffen wir den Protagonisten als gebrochenen Mann an, der einsam im Rollstuhl seine Tage fristet.


Jede der Spielfiguren verfügt über eine besondere Fähigkeit. Die Nachbarin etwa kann mit einer Harke Laub entfernen.


Mithilfe der von seiner verstorbenen Gattin angefertigten Gemälde schlüpft der Protagonist am Unfallstag in die Haut verschiedener Figuren.

Welt trifft nämlich auf Figuren, welche direkt einem Stop-Motion-Film entnommen zu sein scheinen und sowohl ohne Mund als auch ohne Augen daherkommen. Eine seltsame Designentscheidung, die aber totzdem oder gerade deswegen aufgeht. Bald hat man sich an den befremdlichen Anblick gewöhnt und die Figuren, obwohl wir kaum etwas über sie wissen, erweisen sich als sehr sympathisch und interessant. Keine Frage: Was Handlung, Figurengestaltung und Technik angeht, wussten die Macher hier ganz genau, was sie tun. Lediglich die teils heftigen Ruckler sowie vergleichsweise langen Ladezeiten reißen einen ab und an aus der Immersion.

Was wäre, wenn?

Spielerisch kann *Last Day of June* hier trotz einer guten Grundidee nicht mithalten. Nacheinander schlüpft man in die Rolle der vier Nachbarn und versucht hier in der kleinen, aber hübsch gestalteten Spielwelt eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen: Der Junge etwa sucht einen Spielpartner, die junge Frau will ihr Auto beladen und so weiter. Der Clou: Je nachdem, welche Handlungen man tätigt, ergeben sich verschiedene Konsequenzen. So kann es sein, dass der Junge entweder mit einem Hund spielt oder mit dem alten Mann gemeinsam einen Drachen steigen lässt. Nach und nach versucht man, immer den Tagesausgang zu wählen, der eben nicht zum Unfall führt – wobei jede Veränderung wiederum zu einem Ergebnis mit katastrophalem Ausgang führen kann. Oft muss man auch in die bereits absolvierten Sequenzen zurückkehren, um dort einen Ausgang zu wählen, welcher den einer anderen Figur erst ermöglicht. Hört sich kompliziert an, ist es in der Praxis aber nicht, vor allem, weil spielerisch nur sehr lose auf Ursache und Wirkung geachtet wird: Ein einmal geöffnetes Gartentor bleibt geöffnet, auch dann, wenn man in der Zeit zurückspringt beziehungsweise sich in einem Ereignisstrang befindet, in dem dies gar nicht möglich beziehungsweise nicht passiert ist. Zudem gibt es bis auf Kontext-sensitive Aktionen nichts zu tun. Zwar verfügt jede Figur über eine ihr eigene Fähigkeit – der Junge wirft mit einem Ball, die junge Dame kann Laub harken –, diese dienen aber auch nur dazu, den Weg freizumachen und werden alle mittels desselben Knopfes ausgeführt. Die wenigen Rätsel im Spiel sind nicht der Rede wert und erfordern auch nur, dass man mit dem richtigen Gegenstand interagiert beziehungsweise eben eine Veränderung in der Geschichte einer anderen Figur vornimmt, um voranzukommen. All das ist funktional, aber belanglos. Aus der sehr guten Idee hätte man unserer Meinung nach mehr machen können. Klar, bei einem modernen Adventure steht das Gameplay nicht im Mittelpunkt, wenn es aber das ungenutzte Potenzial zu mehr hat, ist das schade. Abseits der Hauptaufgaben dürfen wir übrigens insgesamt 20 verschiedene Erinnerungsblasen sammeln, fünf pro Figur, und schalten dadurch Bilder frei, welche uns einen willkommenen Einblick in deren teils tragischen Vorgeschichten und Beweggründe erlauben.

Indie-Hit mit kleinen Macken

Ohne Frage ist *Last Day of June* also ein wirklich einzigartiges Abenteuer mit mitreißender Geschichte, tollen Figuren und jeder Menge Emotion, welches Genre-Liebhaber definitiv erleben sollten und welches nach dem Abspann noch lange in Erinnerung bleibt. Das heißt aber nicht, dass es perfekt ist; das uninspirierte Gameplay, kleine Technik-Macken sowie eine sehr lahm umgesetzte Passage gegen Ende des Spiels halten es davon ab, bei den Besten der Besten mitzuspielen. ❑

MEINE MEINUNG

Lukas Schmid



„Spielerisch völlig belanglos, atmosphärisch hingegen top"

Auf seine spielerische Essenz heruntergebrochen, hat *Last Day of June* im Grunde gar nichts zu bieten: Tatsächlich steht einem neben der Steuerung der Figuren nur noch ein Lauf-Knopf sowie ein interaktiver Button zur Verfügung. Und auch die Rätsel werden ihrem Namen nur bedingt gerecht, denn selbst die größten Kopfnüsse im Spiel – etwa der Moment, als man einen blauen Vogel durch richtige Positionierung eines Hundes korrekt durch die Gegend scheuchen muss – sind innerhalb weniger Minuten gelöst. Das macht aber gar nicht mal so viel, denn das Abenteuer überzeugt auf anderen Ebenen: Die eigentlich simple, aber zutiefst emotionale Geschichte kommt trotz des vollständigen Verzichts auf Dialoge oder auch nur Mimik der Figuren sehr gut rüber. Überhaupt: Die Figuren sind, obgleich man nur wenig über sie erfährt, sehr interessant und sympathisch gestaltet. Im Zusammenspiel mit der von Stop-Motion-Technik inspirierten, Aquarell-artigen Optik sowie der stimmungsvollen Musikuntermalung entwickelt sich hier eine ganz eigene Atmosphäre, die in manchen Momenten gefährlich an der Schwelle zum Kitsch kratzt, diese aber zum Glück niemals übertritt. Da fällt es mir etwas leichter, eine ungemein dumme Entscheidung des namenlosen Protagonisten gegen Ende zu verzeihen, welche keinerlei Sinn ergibt und die leider auf den allerletzten Metern die Erzählung noch ein Stück nach unten zieht.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr emotionale Geschichte
- ➕ Interessante, sympathische Figuren
- ➕ Einzigartiger Grafikstil
- ➕ Toll gelungene Musikuntermalung
- ➕ Interessante Spielidee …
- ➖ … allerdings spartanisch umgesetzt
- ➖ Ununterbrochenes Backtracking
- ➖ Unbefriedigendes, unlogisches Ende
- ➖ Keinerlei Gameplay-Anspruch
- ➖ Ziemlich kurz

WERTUNG 76

Chloe und Rachel schwänzen gemeinsam die Schule und kommen sich spielerisch sehr schnell näher.

Von: Matthias Dammes

Der Auftakt zur Vorgeschichte von Chloe und Rachel ist vielversprechend und führt die Stärken der Reihe konsequent fort.

Genre: Adventure
Entwickler: Deck Nine
Publisher: Square Enix
Erscheinungsdatum: 31. August 2017
Preis: ca. € 17,-
USK: ab 12 Jahren

PC Games AWARD Ausgabe 10/2017 85

Life is Strange: Before the Storm

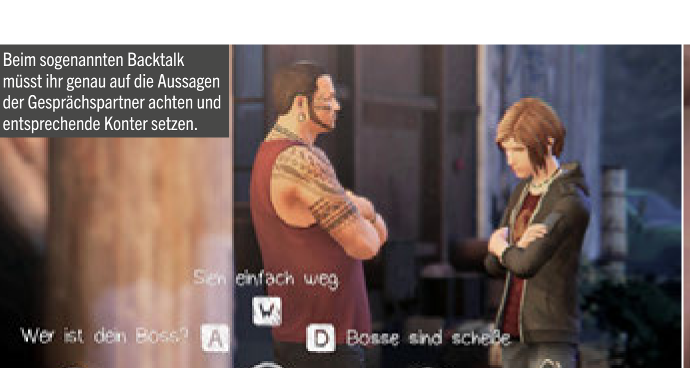
Im Vorfeld gab es viele Zweifel, ob das Prequel überhaupt in irgendeiner Form in der Lage ist, mit dem ersten Spiel mitzuhalten. Ein völlig neuer Entwickler, der Verzicht auf die Zeitreisekomponente, Umfang von nur drei Episoden und die komplette Neubesetzung des Synchronsprechercasts schürten verschiedene Zweifel. Wie sich jedoch herausstellt, ist es Deck Nine tatsächlich gelungen den Geist von *Life is Strange* auch trotz dieser Veränderungen beizubehalten. Während der gut drei Stunden, die wir mit der ersten Episode verbracht haben, fühlten wir uns direkt wieder heimisch in Arcadia Bay.

Unheimlich sympathisch

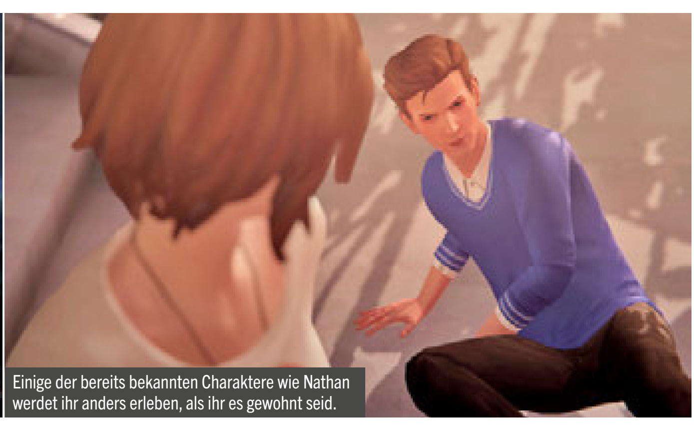
Before the Storm versetzt uns drei Jahre vor die bereits bekannten Ereignisse in das Leben von Chloe Price. Die Sechzehnjährige rebelliert gegen alles und jeden. Vor zwei Jahren ist ihr Vater gestorben, ihre beste Freundin Max lebt seit einigen Monaten nicht mehr in der Stadt und reagiert auch nicht auf Chloes verzweifelte Kontaktversuche. Zu allem Überfluss fängt ihre Mutter Joyce auch noch eine Beziehung mit dem arbeitslosen Kriegsveteranen David an, der nach und nach alles, was an ihren Vater erinnert, aus dem Haus verdrängt. Chloe kann mit diesen drastischen Veränderungen in ihrem Leben nicht umgehen, fängt an, die Schule zu schwänzen und sich nachts auf illegale Konzerte zu schleichen.

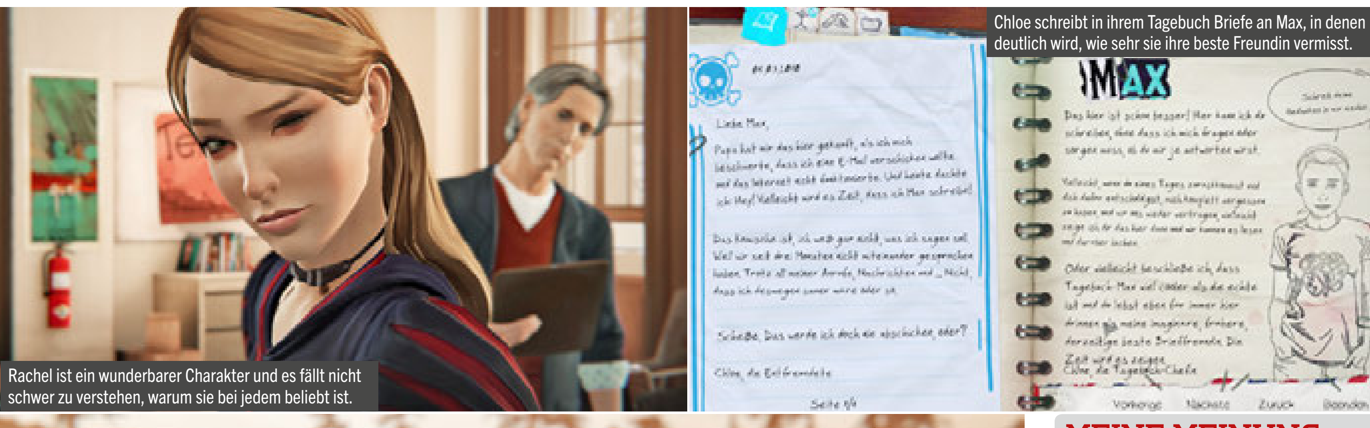
In dieser schweren Zeit lernt sie Rachel Amber kennen, die das komplette Gegenteil von Chloe ist. Musterschülerin an der Blackwell Academy und bei allen beliebt. Durch Schicksal oder glückliche Fügung finden diese beiden Charaktere zusammen und es entsteht schnell eine ganz besondere Beziehung zwischen ihnen. Entsprechend geht es in einem Großteil der ersten Episode darum, wie sich Rachel und Chloe näherkommen. Dabei macht das Spiel besonders bei der Vermittlung von Rachels Charakter einen verdammt guten Job.

Ihre offene und unaufgeregte Art macht schnell deutlich, warum sie so beliebt ist, und auch als Spieler kommt man nicht umhin, sie schnell ins Herz zu schließen. Es tut fast ein bisschen weh, einen so liebenswerten Charakter kennenzulernen, wenn man ihr unausweichlich tragisches Schicksal bedenkt. Dadurch, dass Rachel in *Life is Strange* selbst nie zu sehen war, umwehte sie immer etwas Mysteriöses. *Before the Storm*



Beim sogenannten Backtalk müsst ihr genau auf die Aussagen der Gesprächspartner achten und entsprechende Konter setzen.


Einige der bereits bekannten Charaktere wie Nathan werdet ihr anders erleben, als ihr es gewohnt seid.



Rachel ist ein wunderbarer Charakter und es fällt nicht schwer zu verstehen, warum sie bei jedem beliebt ist.

Chloe schreibt in ihrem Tagebuch Briefe an Max, in denen deutlich wird, wie sehr sie ihre beste Freundin vermisst.



Der Schmerz über den Verlust des Vaters sitzt bei Chloe auch zwei Jahre nach dessen Tod noch immer tief. Nicht immer hat sie ihre Gefühle unter Kontrolle.

schafft es, diese Aura, auch nachdem wir sie kennengelernt haben, aufrechtzuerhalten. Es bleibt stets das Gefühl, noch längst nicht alle Facetten ihres Charakters gesehen zu haben.

Dialogkünstler

Auch wenn das Prequel nur aus drei Episoden bestehen wird, bricht keine Hektik aus. Auch *Before the Storm* ist ein eher gemächliches Spiel, das sich Zeit nimmt. Wie im Vorgänger gibt es an den verschiedenen Schauplätzen viel zu entdecken. Dabei werden jetzt gelegentlich auch Events ausgelöst, die zu interessanten Zwischensequenzen und Dialogen führen. Gründliches Erkunden lohnt sich also. An verschiedenen Orten kann sich Chloe auch einfach mal hinsetzen und über ihr Leben sinnieren. Klassische Adventure-Rätsel gibt es nicht zu lösen, stattdessen ist eher euer Sprachtalent in den Dialogen gefragt.

Anders als Max geht Chloe nämlich ohne Netz und doppelten Boden in ihre Gespräche. Wenn ihre vorlaute Schnauze sie mal wieder in die Bredouille gebracht hat, kann sie nicht einfach die Zeit zurückdrehen, sondern muss mit den Konsequenzen leben. So besonders dieses Element im Vorgänger auch war, hat es doch ein wenig den Druck von den eigenen Entscheidungen genommen. Jetzt will jede Entscheidung gut überlegt sein. Um in brenzligen Situation die Oberhand zu behalten, kann Chloe allerdings auf ein spezielles Dialogsystem zurück greifen, das Backtalk (Widerrede) genannt wird.

Dabei kann sie die Aussage ihres Gesprächspartners gegen ihn verwenden. Dazu müsst ihr genau auf das achten, was gesagt wird, und in der folgenden, zeitlich begrenzten Dialogauswahl eine Antwort wählen, die bestimmte Worte aus dem zuvor Gesagten wieder aufgreift. Am Anfang des Spiels liefert sich Chloe zum Beispiel ein Wortgefecht mit einem Türsteher. Sobald er die Teenagerin im Gespräch als Girly bezeichnet, könnt ihr mit seinem mit Blümchen verzierten Motorrad kontern. Setzt Chloe mehrere dieser Widerreden richtig, behält sie in der verbalen Auseinandersetzung die Oberhand. Einige Dialogoptionen wie das erwähnte Motorrad stehen allerdings nur zur Auswahl, wenn ihr das Bike auch vor dem Dialog betrachtet habt. Ein weiterer Grund, sich immer gründlich umzuschauen.

Stilsicher

Ob es jedoch immer sinnvoll ist, Chloes großes Mundwerk zum Einsatz zu bringen, kommt auf die Situation an. Möglicherweise ist es manchmal für spätere Ereignisse ratsam, weniger aggressiv vorzugehen. In diversen Dialogen zeigt das Spiel an, dass sich daraus später Konsequenzen ergeben. Entscheiden wir uns zum Beispiel, auf der Party zu Beginn des Spiels Gras zu kaufen, ist späterer Ärger quasi schon vorprogrammiert. Aber ist Chloe das nicht im Grunde scheißegal? Das ist für den Spieler zu entscheiden.

Stilistisch bleibt *Before the Storm* dem Universum bis in die letzte Faser treu. Der verwaschene Aquarell-Look ist geblieben. Verbessert haben die Entwickler dagegen die Charaktermodelle, die jetzt deutlich mehr Emotionen zeigen. Allerdings wirken die Bewegungen in manchen Situationen immer noch etwas steif. Die besondere Atmosphäre der Optik wird auch diesmal wieder von einem herrlichen Soundtrack untermalt. Die Mischung aus instrumentalen Klängen, den speziell fürs Spiel geschriebenen Songs der britischen Indie-Band Daughter und einigen lizenzierten Stücken passt wunderbar zur jeweiligen Stimmung. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



„Sehr gelungener Auftakt zum Prequel."

Da wir keine Testversion vor dem Release erhalten haben, saß ich genau wie alle anderen am Vorabend des Releasetages vor dem Countdown und habe dem Freischaltzeitpunkt entgegen gefiebert. Als die Uhr Mitternacht erreichte, vergingen keine zwei Sekunden, bis ich das Spiel startete. *Life is Strange* war mein Spiel des Jahres 2015 und ich konnte es nicht erwarten, endlich wieder in dieses Universum zurückzukehren. Bereits im Hauptmenü fühlte es sich an, wie nach Hause zu kommen. Umso mehr hat es mich gefreut, dass mich das Spiel in den darauf folgenden etwas mehr als drei Stunden auch nie enttäuscht hat. Es war mitten in der Nacht und es war mir scheißegal, so sehr hat es mich wieder in seinen Bann gezogen. Ich war häufig sogar richtig hin und weg. Sei es wegen grandiosen Randereignissen, die ich euch hier natürlich nicht spoilern will, oder wegen Rachel. Ihre Charakterzeichnung hat mir wirklich unheimlich gut gefallen. Ich hoffe, darauf können die nächsten beiden Episoden aufbauen. Natürlich hat auch *Before the Storm* spielerisch kaum etwas zu bieten. Es macht aber genau wie der Vorgänger seine Sache hier immerhin noch deutlich besser als die Telltale-Spiele. Mir persönlich kommt es aber eh nur auf die hervorragenden Charaktere und die toll geschriebenen Dialoge an.

PRO UND CONTRA

- ➕ Wunderschöne Atmosphäre
- ➕ Spannende Charaktere
- ➕ Einzigartiger Aquarellstil
- ➕ Gut geschriebene Dialoge
- ➕ Schwierige Entscheidungen
- ➕ Backtalk-Feature
- ➕ Toller Soundtrack
- ➖ Gelegentlich etwas steife Bewegungen
- ➖ Spielerisch kaum Herausforderungen
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe



Strategie im *Battlestar Galactica*-Universum: Mit Viper, Raptor & Co. gehen wir auf Zylonenjagd.

Genre: Rundenstrategie
Entwickler: Black Lab Games
Publisher: Slitherine Ltd.
Erscheinungsdatum: 31. August 2017
Preis: € 36,99
USK: noch nicht geprüft

Battlestar Galactica: Deadlock

Es ist gang und gäbe, Film- oder TV-Universen auch in Spiele umzusetzen. *Battlestar Galactica* erscheint nun in Strategieform. Kann es überzeugen?

Von: Benjamin Danneberg & Matti Sandqvist

Es ist der Albtraum der Menschheit: Da baut man eine künstliche Intelligenz, die dem Menschen als perfekter Helfer dienen soll – und dann macht selbige plötzlich einen auf Rebellion und bekämpft ihre Schöpfer. Die Menschen in den zwölf Kolonien des Universums von *Battlestar Galactica* kennen das gut, schließlich sind sie seit vier Jahren im Krieg mit den Zylonen (siehe Kasten).

Die Handlung von *Battlestar Galactica: Deadlock* spielt vor den Ereignissen der Fernsehserie. Wir befinden uns im ersten Zylonenkrieg. Ein verheerender Angriff der Blechbüchsen auf die Kolonie Picon zwingt Rear Admiral Lucinda Cain zum Handeln. Als Flottenkommandant sind wir ihr unterstellt und haben die Aufgabe, die zwölf Kolonien vor Angriffen zu beschützen. Dabei geht längst nicht alles glatt und wir müssen uns nicht nur mit den fiesen Zylonen auseinandersetzen.

Die dünne Geschichte bringt über ihre 14 Missionen nur wenig Spannung mit sich, was allerdings zum Teil auch am repetitiven Gameplay der Raumschlachten liegt (dazu gleich mehr). Die Dialoge sind zwar ordentlich vertont, ergeben aber manchmal keinen Sinn, etwa wenn die Zylonen-KI völlig ohne Kontext plötzlich über das Wesen von Atomtests philosophiert. Als Rahmen für die Hauptmissionen taugt die Story aber durchaus, da haben wir schon Schlechteres erlebt.

Flottenmanagement

Der Kommandotisch beinhaltet unsere Einsatzkarte mit den Kolonien, weiteren Planeten und Sprungkorridoren und führt uns



Am Kommandotisch verwalten wir Flotten und den Schiffsbau und springen zu Missionen und Einsatzgebieten.



Die Deidalos ist unsere einzige Schiffswerft. Verlieren wir sie, müssen wir neu anfangen.

zu den Gefechtsschauplätzen. Die ersten Missionen sind dabei als Tutorial zu verstehen, Mechaniken werden uns über simple Textfenster erklärt. Wir kommandieren die Deidalos, eine mobile Schiffswerft und Flotten von jeweils maximal sieben Raumschiffen. Zusätzlich müssen wir uns an Flottenpunkte halten, welche die Schlagkraft der Flotte begrenzen. Wir können also nicht mit sieben Battlestars in die Schlacht ziehen. Allerdings dürfen wir die Flottengröße durch die Zuweisung von Offizieren und den Ausbau ihrer Skillbäume erhöhen. Neben der Flottenpunkteerhöhung verbessern wir damit auch Erfahrungsgewinn oder Boni auf Schiffs-Subsysteme.

Mit unseren Schiffen springen wir zum Missionsmarker (Haupt- und Nebenmissionen können nur mit einer Flotte samt Offizier begonnen werden) und starten die jeweiligen Aufgaben. Die erstrecken sich von einfachen Vernichtungsmissionen bis hin zu Escort-Aufträgen. Zu Beginn platzieren wir unsere Schiffe im freien Raum auf einem Raster, dann geht das Spiel in rundenbasierte Planung über. Dabei machen wir und der Gegner gleichzeitig unsere Züge, die danach fünfzehn Sekunden lang ausgeführt werden, ohne dass wir eingreifen können.

Die Raumschiffe ziehen wir im freien Raum auf der X-, Y- und Z-Achse – dabei müssen wir vor allem aufpassen, keine ungewollten Kollisionen zu verursachen. Stattdessen achten wir auf die Richtung der Geschütztürme (Manticores können nach vorn und nach hinten schießen, während Adamant-Fregatten Breitseiten feuern) und richten uns strategisch so aus, dass der Gegner uns nur schwer trifft, wir ihm aber voll einschenken. Dabei wird zuerst die jeweilige Panzerung weggeschossen, bevor der Rumpf dran ist – es sei denn wir haben panzerbrechende Raketen in petto.

Strategie mit Balance-Problemen

Manövrieren und den Gegner ausspielen: Das ist der tiefere strategische Sinn des Spiels. Wir fühlen uns als mächtiger Flottenkommandant, wenn wir mit einigen Adamant-Fregatten Battlestars und Zerstörer auseinandernehmen, indem wir die Mischung aus gezieltem Feuer, Jägerstaffeln und Raketen sinnvoll einsetzen und gleichzeitig dem Gegner durch volle Geschwindigkeit das Zielen erschweren.

Allerdings zeigt sich hier auch ein Balancing-Problem: Wir können eine Mission nach der anderen ausschließlich mit Adamant-Fregatten bestreiten und häufig ohne jegliche Verluste gewinnen. Die teuren Battlestars fühlen sich nicht wie echte Kampfsterne an. Wenn wir sie selbst in den Krieg führen, dann ist es zwar toll, dass alle Zylonen das Feuer darauf konzentrieren – wenn das Ding aber in Rekordzeit platzt, fragen wir uns, warum wir so ein Teil überhaupt erforscht haben, wenn der Job mit Fregatten viel günstiger und effizienter zu erledigen ist. Nemesis-Schiffe der Zylonen fügen sich hier viel besser ein: Sie rauschen heran, hacken unser Schiff und wenn wir sie nicht innerhalb weniger Runden ausschalten oder mit speziellen Jägern abwehren, dann werden unsere Subsysteme stark beschädigt oder ganz deaktiviert. Das kann erhebliche Nachteile haben – zum Beispiel, weil wir nicht mehr feuern können.

Repetitio est mater studiorum

Die Bedienung bekommt keinen Preis für intuitives Design. Es fehlen wichtige Informationen (beispielsweise auf welchem Schiff der Offizier stationiert ist) und alles was wir tun, dauert gefühlt ein oder zwei Klicks zu lange. Bei sieben Schiffen kann es auf Dauer schon nerven, jede Jägerstaffel einzeln aktivieren zu müssen. Automatismen wie „Abstand halten“ oder „Feind umkreisen“ gibt es nicht. Und warum wir die Ausrichtungen der Geschütztürme nicht schon bei der Auswahl eines Schiffs sehen, sondern erst in einem Untermenü (oder auf Knopfdruck) aktivieren müssen, ist uns auch nicht klar.

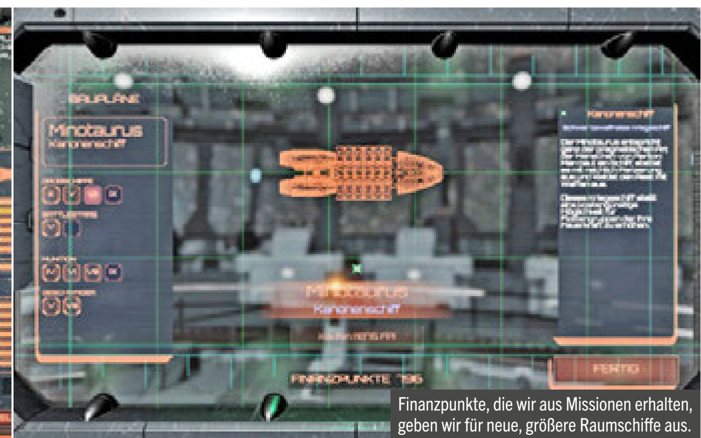

Grafisch eher durchschnittlich gehalten, überzeugt *BSG: Deadlock* vor allem mit fetten Explosionen, der Musik und einigen Soundeffekten.

Die Schiffe sind zwar detailliert modelliert, aber eher schwach texturiert.

Von der Umständlichkeit abgesehen, lässt sich unsere Flotte aber sehr präzise (mikro-)managen. Das ermöglicht taktische Spielereien, etwa wenn wir versuchen mit schnellen Schiffen, dem Gegner in den Rücken zu fallen. Allerdings sind ausgeklügelte Taktiken nicht notwendig: Der Feind spielt immer gleich: Schiffe hacken, Jäger losschicken, Raketen abfeuern und dann mit Dickschiffen geradewegs in die Mitte unserer Flotte. Irgendeine Form von dynamischer Reaktion auf unsere eigenen Aktionen gibt es nicht. Immerhin dürfen wir Zylonenüberfälle (also alle Scharmützel, die keine Haupt- oder Nebenmissionen sind) automatisch auswürfeln lassen. Und das tun wir sehr bald, denn es ist immer nur das Gleiche: Sprung ins Schlachtfeld, aufeinander zufahren, Zylonenschiffe hochjagen, fertig.

Überraschungsmomente finden wir nur in geskripteten Missionen, etwa wenn zwei Nemesis-Schiffe in einem Escort-Auftrag plötzlich in unserem Rücken auftauchen. Das ist allerdings nur genau einmal überraschend, echte Zufallselemente gibt es nicht.


Das Balancing ist manchmal recht fraglich: Battlestars sind zum Beispiel keine echte Bedrohung im Spiel.


Finanzpunkte, die wir aus Missionen erhalten, geben wir für neue, größere Raumschiffe aus.

WER SIND DIE ZYLONEN?

Battlestar Galactica: Deadlock spielt zwischen den Ereignissen aus der Serie *Caprica* und den knapp 60 Jahre später stattfindenden Ereignissen aus *Battlestar Galactica*. In *Caprica* wird dabei unter anderem die Entstehung der Zylonen thematisiert. Zylonen (englisch Cylons: Cybernetic Life Form Node) sind Androiden, die von den Menschen der zwölf Kolonien ursprünglich als Roboter mit einer hochentwickelten KI erschaffen wurden. Doch bald begriffen die Zylonen ihre Lage als Sklaverei und rebellierten unter der Führung sogenannter Zenturios gegen die Menschen. Das Bewusstsein bestimmter Zylonen (bspw. Raider) kann bei ihrem Tod in einen anderen „Wirt" geladen werden, wodurch sie quasi unsterblich werden. Zu diesem Zweck haben Zylonenflotten oft ein sogenanntes Auferstehungsschiff mit Klonen ohne Bewusstsein dabei. Der Grund für die zylonische Vernichtungskampagne gegen die Menschen, die in der Vernichtung der zwölf Kolonien mündet, ist übrigens Religion: Die Zylonen halten die Menschen für fehlerhafte und sündige Schöpfungen Gottes – ergo müssen sie ausgerottet werden.

Später entwickeln die Zylonen organische Varianten, die sogenannten Zwölf Modelle. Sie sind praktisch identisch mit Menschen und können nur schwer unterschieden werden. Im weiteren Verlauf stellt sich heraus, dass die neuen Zylonen nicht die ersten ihrer Art sind – und dass sich Geschichte offenbar wiederholt.



Schauspielerin Tricia Helfer verkörperte eine der Zylonen in der TV-Serie.

Schmaler Strategie-Unterbau

Erledigte Missionen steigern oder erhalten die Zustimmung der Kolonien, die wir in der Allianz halten müssen. Verlassen mehr als sechs Kolonien den Zwölferrat, müssen wir neu starten beziehungsweise einen Speicherstand laden. Von den Kolonien bekommen wir durch erledigte Missionen außerdem Finanzpunkte, die wir umgehend in die Forschung investieren: bessere Jäger, mehr Raketenvarianten (zum Beispiel ungelenkte Torpedos) und natürlich Kreuzer, Kanonenboote und Battlestars. Das Arsenal ist ordentlich, allerdings müssen wir die Flotten im Rahmen unserer Flottenpunkte auch sinnvoll zusammenstellen: Zwei oder drei Battlestars ohne Geleitschutz sind nun mal keine gute Idee.

Die Ressource Tylium fließt uns pro Runde ebenfalls von Kolonien zu, die uns wohlgesonnen sind. Damit bauen wir neue Raumschiffe oder verkürzen die Zwangspause (FTL-Antriebe müssen sich nach einem Sprung erst wieder aufladen) zwischen zwei Sprüngen auf der Einsatzkarte. Eine Wirtschaftsübersicht zeigt uns an, wie es um die Kolonien und ihre Zahlungswilligkeit bestellt ist. Durch Stationierung von Flotten in den Systemen erhalten wir mehr Ressourcen. Unser Ziel ist es also, überall schlagkräftige Raumschiffe zu stationieren. Das wars allerdings auch schon mit dem Strategiegerüst von *Battlestar Galactica: Deadlock* – und das hält unser Interesse nicht über die Kampagne hinaus aufrecht.

Gute Atmosphäre, solide Grafik

Die Performance gab ein Spiel in 4K-Auflösung auch auf einem High-End-Rechner nicht her, es war damit bei uns schlicht unspielbar. Dabei bekommen wir hier keinen grafischen Leckerbissen serviert: Die Weltraumhintergründe sind gesprenkelte Sternentexturen, nur durch 3D-Nebel und einige kleinere Meteoriten sowie Weltraumschrott erhalten die Karten eine gewisse Tiefe. Die Schiffe sind detailliert, aber wenn wir hereinzoomen teilweise auch schwach texturiert. Immerhin explodieren sie in spektakulären Feuerbällen. Hervorragend gelungen ist (abgesehen von diversen Aussetzern und Knistern auf manchen Systemen) der Sound, vor allem die dumpfen Feuergefechte hören sich toll an. Die Geschichte wird über ordentlich vertonte (jedoch nur englische) Dialoge erzählt und die Musik trifft die *Battlestar Galactica*-Atmosphäre auf den Punkt.

Ein strategisches Schwergewicht erhalten wir hier nicht, dafür ist das Verhältnis zwischen Mikromanagement, intuitiver Bedienung, Balancing und Abwechslung im Gegnerverhalten einfach zu unausgewogen, teilweise sogar schwach. Allerdings ist *Battlestar Galactica: Deadlock* ein gelungener Fanservice und hält sich nah an dem, was Zuschauer der Serie gewohnt sind. Hintergrundgeschichte, Atmosphäre, Sounds, Battlestars – all das wurde zu einer Mixtur verrührt, die *Galactica*-Freunden sehr bekannt vorkommt und durch die sie sich schnell heimisch fühlen. ❑

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist



„Mir ist *BG: Deadlock* eine Spur zu repetitiv."

Ich mag Raumschiffe und wenn dann auch noch Strategie dabei ist, bin ich an Bord. *Battlestar Galactica: Deadlock* liefert ein ordentliches Paket ab, das für rund fünfzehn bis zwanzig Stunden unterhalten kann – wenn man sich an die etwas fummelige, wenig intuitive Bedienung gewöhnt hat. Da macht es richtig Spaß, mit seiner Flotte den Gegner kalkuliert zu zermürben. Allerdings stellt sich schnell Routine ein, weil jeder Kampf eigentlich immer nur die Wiederholung des vorigen ist – mit minimalen Änderungen an Position und Zusammensetzung der Gegnerflotte. Und auch der Wirtschaftsanteil des Spiels ist mir viel zu dünn und motiviert mich nicht. Nach der Kampagne bin ich mehr als satt und lege das Spiel trotz Multiplayergefechten zur Seite. Für beinharte Fans von *Battlestar Galactica* kann das allerdings anders aussehen, denn die Atmosphäre stimmt und lässt leicht über einige Schwächen hinwegsehen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gute Soundeffekte
- ➕ Sehr gute Musik
- ➕ Spektakuläre Explosionen
- ➕ Gut getroffene *BSG*-Atmosphäre
- ➕ Viele taktische Möglichkeiten
- ➕ Präzise Steuerung der Raumschiffe möglich
- ➕ Ordentlich lange Kampagne
- ➕ Multiplayer-Modus
- ➖ KI spielt fast immer gleich
- ➖ Stark repetitive Missionen
- ➖ Dünnes Wirtschaftssystem
- ➖ Wenig intuitive Bedienung
- ➖ Keine Automatismen (bspw. Greife XY an)
- ➖ Manchmal fragwürdiges Balancing
- ➖ Keine Einheitenerfahrung (nur Offizier)
- ➖ Schwache Präsentation

WERTUNG **72**



Flotten dürfen maximal sieben Schiffe haben und nur eine gewisse Flottenpunkte-Stärke besitzen.



Offiziere heuern wir vor allem dafür an, damit wir unsere Flotten vergrößern können.



25 JAHRE: PC GAMES FEIERT JUBILÄUM!

The Inner World 2

Auf seiner Reise zur Rettung von Asposien wird Robert von Rebellin Laura und Taube Hack begleitet.

Genre: Adventure
Entwickler: Studio Fizbin
Publisher: Headup Games
Erscheinungsdatum: 20.10.2017
Preis: ca. € 29,99
USK: ab 6 Jahren

PC Games EDITORS' CHOICE ADVENTURE

PC Games AWARD Ausgabe 10/2017 85

Robert, die Flötennase muss in *The Inner World: Der letzte Windmönch* erneut Asposien retten, diesmal vor dem Super-Bösewicht Emil.

Von: Paula Sprödefeld

Bereits der erste Teil begeisterte viele Spieler. Bald ist Studio Fizbin mit dem zweiten Teil von *The Inner World* zurück. In *Der letzte Windmönch* müssen Robert, Laura und Hack erneut die Welt von Asposien retten, diesmal vor dem fiesen Emil. Dazu sollen sie den letzten Windmönch finden. Ob Spaß und Humor noch genauso gut wie in Teil eins sind, erfahrt ihr in unserem Test.

Zwar ist es bis zum Release von *The Inner World: Der letzte Windmönch* noch ein wenig hin, aber unseren Test könnt ihr hier trotzdem schon einmal lesen. Darin wollen wir vor allem klären, ob *Der letzte Windmönch* mit dem ersten Teil von *The Inner World* mithalten kann. Das 2D-Adventure aus dem Hause Fizbin sorgte nämlich dort schon für viele Lacher und überzeugte mit dem kniffligen Rätseldesign und der wunderbaren Vertonung. Was müssen Flötennase Robert und seine Freunde wohl dieses Mal über sich ergehen lassen?

Was bisher geschah ...

Robert ist zu Anfang von *Der letzte Windmönch* versteinert und ihr müsst ihn zunächst mit der Hilfe von Taube Hack befreien. Seine Aufgabe im zweiten Teil ist es nämlich, Asposien vor dem fiesen Emil zu retten. Für alle, die den ersten Teil nicht gespielt haben (was ihr aber unbedingt tun solltet!), hier eine kurze Zusammenfassung:

Robert, Laura und Hack mussten im ersten *The Inner World* den Bösewicht Conroy aufhalten. Er war einer der drei Windmönche, hatte aber zu viel Gefallen an Macht gefunden. Robert ist eigentlich der Thronerbe von Asposien, aber er wurde von Conroy höchstpersönlich aufgezogen, der ihm sein Flötennasen-Geburtsrecht nie mitteilte. Bösewicht Conroy wurde zwar am Ende von Teil eins besiegt, aber an seine Stelle trat Emil und riss die Macht an sich. Er und seine Conroyalisten verfolgen und fangen alle Flötennasen, um sie in den Windbrunnen zu werfen. Das wollen Robert und seine Freunde natürlich verhindern. Deshalb machen sie sich auf die Suche nach dem letzten Windmönch, denn sie hoffen, dass er Emil besiegt und Asposien wieder zu dem macht, was es mal war.

Rätselraten und Hilferufe

Während ihr also mit den drei spielbaren Charakteren Robert, Laura und Hack durch Asposien zieht, müsst ihr immer wieder knifflige Rätsel lösen. Die verschiedenen Orte in den sechs vorhandenen Kapiteln sind vollgestopft mit lustigen Details, ähnlich wie bei Wimmelbildern. Allerdings werdet ihr Walter nirgends finden. Schade eigentlich. Dafür gibt's viele andere Sachen zu entdecken und die meisten davon könnt ihr sogar in euer Inventar aufnehmen. Das teilen sich eure drei Hauptcharaktere übrigens, wenn sie sich am selben Ort befinden, denn ihr könnt zwischen den dreien hin und her wechseln. Was das bringt? Als



Im Hauptbahnhof Asposia Central steht die Welt buchstäblich Kopf! Ganz schön verwirrend.


Robert muss viele lustige Rätsel lösen, um die Flötennasen vor der Ausrottung zu retten.


Ihr könnt zwischen Hack, Laura und Robert durchwechseln. Jeder hat spezielle Talente.

Taube kann Hack natürlich fliegen und kommt an Dinge heran, die weder Laura noch Robert erreichen können. Laura ist viel stärker als Robert und darauf solltet ihr achten. Und Robert … ja, Robert hat zwar keine besonderen Talente – außer ihr wertet seine Naivität als Talent –, aber als zukünftiger König könnt ihr manche Aufgaben nur mit ihm lösen.

Im Inventar findet ihr dann teilweise wirklich lustige Gegenstände wie eine alte lila Socke, eine Heftzwecke, ein Tee-Ei und einen alten Drehregler. Was kann man mit solchem Krimskrams überhaupt machen? Natürlich kombinieren! Und heraus kommt: ein Dartpfeilkostüm für Hack. Klingt durchgeknallt? Ist es auch. Aber das ist das Tolle an *The Inner World 2*. Der Humor ist immer präsent und auch immer lustig. Sogar Anspielungen auf die beliebte Serie *Game of Thrones* haben die Entwickler bei Studio Fizbin einbauen können.

Aber das ist nicht alles, denn die Rätsel sind manchmal wirklich kniffliger, als man dem hübsch gezeichneten Adventure zutrauen möchte! Praktisch ist da das sogenannte Asposische Hilfesystem, das euch nützliche Tipps für die Lösung der Rätsel gibt. Schade ist nur, dass es dabei keine Begrenzung gibt. Wenn ihr zu faul seid, eine Aufgabe selbst zu lösen, sagt euch das Spiel genau, was ihr machen müsst. Das verleitet manchmal vielleicht dazu, gar nicht erst selbst über eine mögliche Lösung nachzudenken, sondern sich gleich auf den bequemen Pfad zu begeben. Manchmal sind die Tipps wirklich sehr sinnvoll, wenn ihr mal total auf dem Schlauch steht, aber es geht ja darum, das Spiel selbst zu erleben.

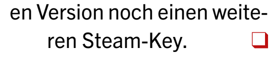
Von Tuten und Blasen

Nein, *The Inner World 2* ist nicht erst ab 18 Jahren freigegeben! Es geht hier um das Volk der Flötennasen, zu dem auch Robert gehört. Auf seiner Nase kann er bestimmte Lieder spielen, die später in *Der letzte Windmönch* noch sehr wichtig werden. Das Ganze erinnert ein wenig an *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, denn dort muss Link auch auf seiner Flöte spielen, um bestimmte Ereignisse auszulösen.

Oft sind damit Zwischensequenzen verbunden, die teils ein wenig unscharf wirken, obwohl das im Rest des Spiels eigentlich nie der Fall ist. Technisch läuft *Der letzte Windmönch* absolut rund und auch die Vertonung im Deutschen ist sehr gut geworden. Einzig und allein die Abschnitte, in denen Robert auf seiner Nase ein Lied spielt sind nicht ganz synchron zur Musik, aber da lässt sich auch mal ein Auge zudrücken.

Würdiger Thronfolger

Studio Fizbin hat es erneut geschafft, ein hübsches, witziges und vor allem anspruchsvolles Adventure von etwa vier bis sechs Stunden Spielzeit auf den Markt zu bringen. Obwohl *The Inner World: Der letzte Windmönch* sich mit seiner Optik und Geschichte eher an jüngere Spieler zu richten scheint, ist das Adventure auch für erwachsene Fans absolut zu empfehlen. Der Humor geht in Richtung zeitgenössischer Kinderserien, die zwar für die ganz Kleinen spaßig sind, für Erwachsene aber den einen oder anderen unterschwelligen Witz bereithalten. Außerdem enthält die Special Edition für PC noch ein paar Besonderheiten: Einen Hack-Aufsteller zum Ausdrucken und selbst zusammenbasteln, ein paar coole Aufkleber und neben der DRM-freien Version noch einen weiteren Steam-Key. ❑

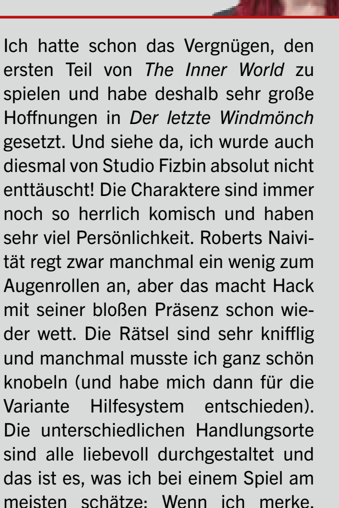




Wer den ersten Teil gespielt hat, wird sich an den Schrof erinnern. Der hat jetzt sogar eine Familie!

MEINE MEINUNG

Paula Sprödefeld



„Ein Spiel, das ich jedem Adventure-Fan empfehle!"

Ich hatte schon das Vergnügen, den ersten Teil von *The Inner World* zu spielen und habe deshalb sehr große Hoffnungen in *Der letzte Windmönch* gesetzt. Und siehe da, ich wurde auch diesmal von Studio Fizbin absolut nicht enttäuscht! Die Charaktere sind immer noch so herrlich komisch und haben sehr viel Persönlichkeit. Roberts Naivität regt zwar manchmal ein wenig zum Augenrollen an, aber das macht Hack mit seiner bloßen Präsenz schon wieder wett. Die Rätsel sind sehr knifflig und manchmal musste ich ganz schön knobeln (und habe mich dann für die Variante Hilfesystem entschieden). Die unterschiedlichen Handlungsorte sind alle liebevoll durchgestaltet und das ist es, was ich bei einem Spiel am meisten schätze: Wenn ich merke, dass Entwickler und Designer wirklich viel Mühe und Arbeit und Ideen hineingesteckt haben. Das fällt bei *The Inner World* wirklich auf. Jeder Adventure-Fan unter euch sollte *The Inner World: Der letzte Windmönch* auf jeden Fall mal eine Chance geben (aber erst einmal den ersten Teil spielen!), denn ihr würdet einiges verpassen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Eine sehr spannend gestaltete Geschichte
- ➕ Geniale Charaktere mit viel Persönlichkeit
- ➕ Herrlich witzige Dialoge und Gedankenfetzen
- ➕ Leichte Handhabung: Für das Point&Click-Adventure müsst ihr eure Finger nicht verknoten
- ➕ Es ist sehr detailreich gezeichnet
- ➕ Die Rätsel sind knifflig, aber machbar
- ➖ Das Asposische Hilfesystem ist teilweise zu präsent
- ➖ Die Dialoge und Zwischensequenzen sind teilweise zu lang und unterbrechen ein wenig den Spielfluss



DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

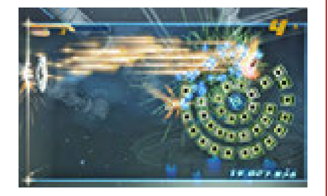
Peter empfiehlt



Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Pix Pok
Wertung:	-

Shatter

Vorsicht, dieses Spiel macht süchtig! Wie im Atari-Klassiker *Breakout* steuert ihr im 2009 veröffentlichten *Shatter* ein Raumschiff und zerstört farbige Blöcke. Power-ups, eine schicke Präsentation, nervenzerfetzende Bosskämpfe und ein Koop-Modus zeichnen das Indie-Spiel aus, das es auf Steam für knapp acht Euro zu kaufen gibt. Getrieben von einem hervorragenden Soundtrack, vergehen die Stunden wie im Flug.



NEUZUGANG

F1 2017

Das Testmuster zu Codemasters F1-Simulation erreichte die Redaktion letzte Ausgabe zu spät für eine Besprechung im Einkaufsführer; die holen wir diesen Monat endlich nach.

Die Pro-Argumente

Der runderneuerte Karrieremodus ist das klare Highlight von *F1 2017* und punktet mit etlichen motivierenden Upgrades und sogar leichten Story-Elementen. Ein hoher Realismusfaktor, die aktuellen Saisondaten und eine starke Präsentation bei gleichzeitig niedrigen Systemanforderungen zeichnen die Rennsimulation aus. Top: Der Rückkehr der historischen Classic-Rennen, bei denen ihr an der Seite von Legenden des Rennsports auf die Piste dürft.

Die Contra-Argumente

Im Test leistet sich *F1 2017* nur ganz wenige Aussetzer, Codemasters baut erfolgreich auf den Stärken der Serie auf. Allerdings werden keine Virtual-Reality-Headsets unterstützt und ein Splitscreen-Modus fehlt. Außerdem sind die Aufgaben im Training auf Dauer eher öde, hier hätten wir uns mehr Abwechslung gewünscht.

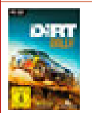
Das Ergebnis

F1 2017 zeigt sich gegenüber dem Vorgänger aus dem letzten Jahr stark verbessert und löst diesen daher als unsere Empfehlung im Racer-Genre ab.



Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.



Dirt Rally

Getestet in Ausgabe: 01/16
Codemasters Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profi-Raser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der detailliert gestalteten Kurse auswendig lernen.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	90

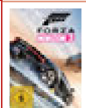
NEUZUGANG



F1 2017

Getestet in Ausgabe: 09/17
Formel-1-Fans kommen an *F1 2017* nicht vorbei, das Fahrmodell lässt sich detailliert an die eigenen Simulationsbedürfnisse anpassen. Ein Maximum an Authenzität, der tolle Karrieremodus und die kultigen Classic-Inhalte runden das Paket ab.

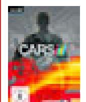
Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	85



Forza Horizon 3

Getestet in Ausgabe: 11/16
Der aktuell beste Fun-Racer mit einem sehr spaßigen Arcade-Fahrmodell entführt euch ins gigantische Australien, wo ihr bei abwechslungsreichen Wettbewerben antretet, aus einem riesigen Fahrzeugfundus eure Traumkarre wählt und nach Belieben tunt.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Microsoft Studios
Wertung:	90



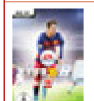
Project Cars

Getestet in Ausgabe: 06/15
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und realistischem Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus deckt viele Rennklassen ab, wirkt aber trocken.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 16

Getestet in Ausgabe: 11/15
Zahlreiche kleine Verbesserungen am Gameplay lassen *FIFA 16* noch einmal seinen Vorgänger überflügeln. Das Spieltempo ist realistischer und die Defensive agiert nun weitaus cleverer. Zudem sind Stadionatmosphäre und Lizenzpaket überragend.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	86



NBA 2K17

Getestet in Ausgabe: 11/16
Dank der einnehmenden Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	85

PES 2017: Pro Evolution Soccer

Getestet in Ausgabe: 10/16
Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Ärgerlich: Die PC-Version hinkt den Konsolenfassungen optisch auch dieses Mal hinterher.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	87



Rocket League

Getestet in Ausgabe: 09/15
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

Untergenre:	Sportspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Psyonix
Wertung:	90

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

- > **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.
- > **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen
- > **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen
- > **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.
- > **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.
- < **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zwölf PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

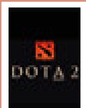
Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	Moba
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--



Inside
Getestet in Ausgabe: 08/16
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Playdead
Wertung:	91



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Tower-Defense-Spiel mit Suchtfaktor, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

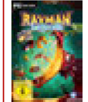


Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

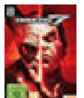
+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



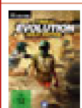
Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



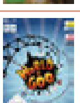
Tekken 7
Getestet in Ausgabe: 07/17
Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der *Street Fighter*-Serie.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	90



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

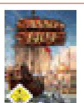


World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



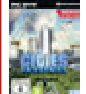
Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



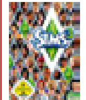
+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

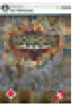


Planet Coaster
Getestet in Ausgabe: 12/16
Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im *Theme Park*-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Untergenre:	Wirtschaftssimulation
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Frontier Developments
Wertung:	85

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

+ Bioshock Infinite — Getestet in Ausgabe: 04/13
Fantastisches Erlebnis, an der nur die Standard-Shooter-Elemente stören.

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86



Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Doom
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	83



Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

Peter empfiehlt



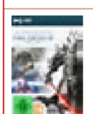
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	70

Call of Juarez: Gunslinger

Im Rückblick war ich beim damaligen Test vielleicht eine Spur zu streng zum vierten Teil der Western-Shooter-Serie. Klar, die Spielzeit ist mit vier Stunden sehr mager und der extrem lineare Spielverlauf erinnert an eine Arcade-Schießbude auf dem Rummel. Fehlende Abwechslung, maue Gegner-KI – das geringe Entwicklungsbudget ist *Gunslinger* anzumerken. Aber im Kern steckt ein sehr solides Ballerspiel mit einer richtig coolen Erzählweise und tollen Ideen. Besser als der Totalausfall *Call of Juarez: The Cartel* ist *Gunslinger* damit allemal und auch heute noch einen Blick wert für virtuelle Pistoleros, die einfach nur entspannt Züge überfallen, Banken ausrauben und Gangster aus den Stiefeln pusten wollen.

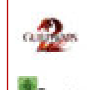
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



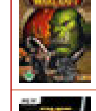
Final Fantasy 14 Complete Edition
Getestet in Ausgabe: 08/17
Das Gesamtpaket zum wundervollen Japan-MMORGP bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr alleine die Story verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: *Final Fantasy*-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	91



Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampf-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit an den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

NEUZUGANG

THE INNER WORLD: DER LETZTE WINDMÖNCH

Darf sich die Fortsetzung zum deutschen Adventure ebenfalls mit dem Titel „Editor's Choice" schmücken?

Die Pro-Argumente
Kindgerechte Atmosphäre, viel Witz, eine spannende Geschichte und jede Menge knackige Denkaufgaben machen *Der letzte Windmönch* vier Jahre nach dem Original zu einem würdigen Nachfolger. Sympathische Charaktere wie Flötennasen-Held Robert bleiben einem positiv in Erinnerung.



Die Contra-Argumente
Neben der relativ kurzen Spielzeit von bis zu sechs Stunden gibt es nur zwei kleine Kritikpunkte am neuen Spiel der Fizbin Studios: Das Hilfesystem ist zu mächtig und manche Dialoge und Zwischensequenzen hätten gerne etwas kürzer ausfallen dürfen.

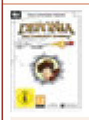
Das Ergebnis
Klare Sache: Da wir bereits Teil 1 jedem Adventure-Fan ans Herz legen, hat sich auch der Nachfolger einen Platz im Einkaufsführer verdient.

FALLOUT 4: GAME OF THE YEAR EDITION

Endlich alles in einer Box: Für den Preis von 40 Euro veräußert Bethesda erstmals Hauptspiel und alle DLCs zusammen. Wer bisher mit dem Kauf des Endzeit-Rollenspiels gezögert hat, darf beruhigt zuschlagen. Allein *Fallout 4* und das Add-on *Far Harbor* mit seinem größeren Fokus auf Charaktere, Story und Entscheidungen liefern weit über 100 Stunden großartige Unterhaltung. Die beiden DLCs *Nuka-World* und *Automatron* sind solide Ergänzungen, während der Rest des Pakets vor allem für leidenschaftliche Häuslebauer und Crafting-Spezialisten von Interesse ist.

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!



Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

+ Deponia Doomsday — Getestet in Ausgabe: 04/16
Teil 4 bringt die Story zwar nicht groß voran, ist aber gewohnt witzig.

Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

Day of the Tentacle Remastered
Getestet in Ausgabe: 04/16
Der irre witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren gehört das kurze Adventure für jeden Genrefan zum Pflichtprogram.

Untergenre:	Adventure
USK:	nicht geprüft
Publisher:	Double Fine
Wertung:	85

Life is Strange
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine hochemotionale Reise durch die (Gefühls-)Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die spannende Zeitreisestory mit ihren herzzerreißenden Entscheidungsmomenten macht die Defizite bei den Gesichtsanimationen vergessen.

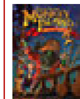
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Storyqualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85

+ The Book of Unwritten Tales 2 — Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85

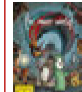


Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

+ The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86

NEUZUGANG
+ The Inner World 2 — Getestet in Ausgabe: 10/17
Bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen

Publisher:	Headup Games
Wertung:	85

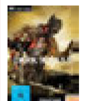


The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Dark Souls 3
Getestet in Ausgabe: 05/16
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89



Deus Ex: Mankind Divided
Getestet in Ausgabe: 09/16
In einer faszinierenden Cyberpunk-Welt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp, egal ob Schleicher, Pazifist, Hacker oder Kämpfer. Die maue Story wird wohl erst im Nachfolger aufgelöst.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	85

+ Deus Ex: Human Revolution — Getestet in Ausgabe: 09/11
Spannender Vorgänger, technisch bereits zum Release angestaubt

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86

Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

+ Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Fallout 4
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine grandios designte Endzeit-Welt, in der ihr völlig frei agiert und überall auf interessante Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern aber mit starkem Action-Anteil, der zu Lasten der Rollenspiel-Elemente geht. Magere Story, tolle (Crafting-)Sandbox.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	88

Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlig ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100 % Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85

Pillars of Eternity
Getestet in Ausgabe: 05/15
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91

The Banner Saga 2
Getestet in Ausgabe: 05/16
In einer vom Untergang bedrohten Fantasy-Welt der Wikinger trefft ihr knifflige moralische Entscheidungen und schlagt verzwickte Taktikschlachten im Rundenmodus. Der Star ist aber die mitreißende Story, die erst im dritten Teil zu Ende erzählt wird.

Untergenre:	Taktik-Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Versus Evil
Wertung:	88

+ The Banner Saga — Getestet in Ausgabe: 02/14
Berührender Auftakt der Story-Saga. Spielstände lassen sich weiter nutzen!

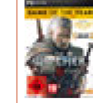
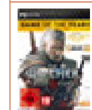
Publisher:	Versus Evil
Wertung:	87

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91

+ Enderal — Getestet in Ausgabe: 08/16
Die deutsche Total-Conversion-Mod ist besser als manches Vollpreisspiel!

Publisher:	Sure AI
Wertung:	-

The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition
Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons *Hearts of Stone* und *Blood and Wine*. Gut 200 Stunden feinste RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92



25 JAHRE: PC GAMES FEIERT JUBILÄUM!



Wir gratulieren zu 25 Jahren purer Gaming-Leidenschaft!
Alles Gute wünscht Euch das EA Team aus Köln.

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

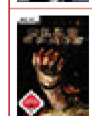
Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

Bayonetta
Getestet in Ausgabe: 05/17
Typisch japanisches Actionfeuerwerk mit einem famosen Nahkampfsystem: Wer sich an der zuweilen konfusen Story nicht stört, bekommt ein klasse inszeniertes Kombo-Fest mit Gamepad-Pflicht. Die Quick-Time-Events nerven aber mittlerweile.

Untergenre:	Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	85



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

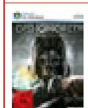
Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

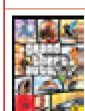


Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

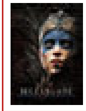
+ Dishonored 2 — Getestet in Ausgabe: 12/16
Mehr vom guten Spielprinzip mit sensationell gestalteten Levels.

Publisher:	Bethesda
Wertung:	91



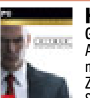
Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95



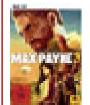
Hellblade: Senua's Sacrifice
Getestet in Ausgabe: 09/17
Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen grausige Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Ninja Theory
Wertung:	87



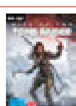
Hitman: The Complete First Season
Getestet in Ausgabe: 12/16
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weitläumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Aber Vorsicht: Das Story-Ende enttäuscht und vertröstet auf Staffel 2!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89

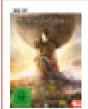


Rise of the Tomb Raider
Getestet in Ausgabe: 03/16
Lara Crofts neuestes Abenteuer sieht nicht nur atemberaubend schön aus, sondern bietet auch eine toll in Szene gesetzte Spielwelt und reichlich spielerische Abwechslung. Nur die Story bleibt oberflächlich und einige der Nebencharaktere sind arg blass.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



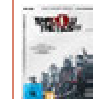
Civilization 6
Getestet in Ausgabe: 11/16
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraumzeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und das clevere neue Sektorensystem motivieren lange Zeit. Die Gegner-KI darf aber gerne noch mit ein paar Patches verbessert werden.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91



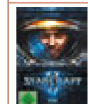
Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88



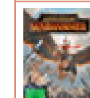
Shadow Tactics: Blades of the Shogun
Getestet in Ausgabe: 12/16
Forderndes Ninja-Schleichspiel nach bewährtem *Commandos*-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Expertenteam durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

Untergenre:	Echtzeit-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	83



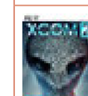
Starcraft 2: Die komplette Trilogie
Getestet in Ausgabe: 09/10, 04/13, 12/15
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)



Total War: Warhammer
Getestet in Ausgabe: 06/16
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasyszenario überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	87

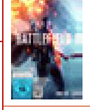


XCOM 2
Getestet in Ausgabe: 03/16
Der Nachfolger des hochgelobten Taktikspiels spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine Alien-Übermacht. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



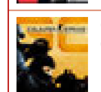
Battlefield 1
Getestet in Ausgabe: 11/16
Hervorragend inszenierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



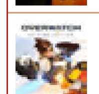
Call of Duty: Black Ops 3
Getestet in Ausgabe: 12/15
Treyarchs jüngster *Call of Duty*-Teil baut auf den Stärken von *Advanced Warfare* auf und sorgt mit einer großen Auswahl an Modi, schnellen Gefechten dank Jetpack und einem umfangreichen Belohnungssystem für wochenlangen Spielspaß.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	88



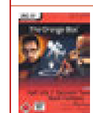
Counter-Strike: Global Offensive
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampfspieler gibt es keine Alternative.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	85



Overwatch
Getestet in Ausgabe: 07/16
Wer auf der Suche nach einem sehr guten und zudem einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch den Genreprofis dank der 21 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solo-Kampagne fehlt.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88



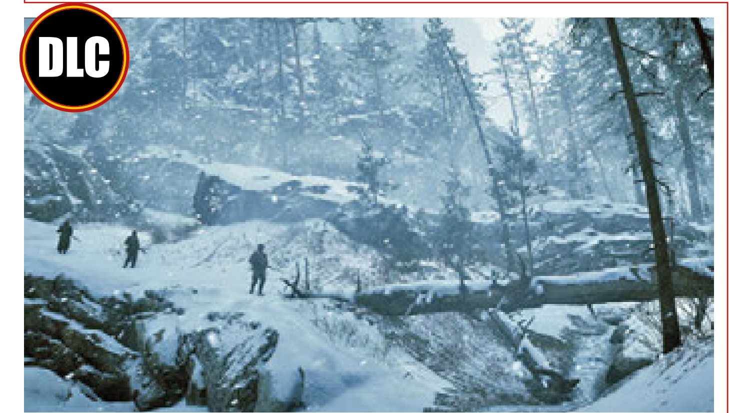
Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

BATTLEFIELD 1: IN THE NAME OF THE TSAR

Elf Monate nach der ursprünglichen Veröffentlichung bringt das zweite Map-Pack sechs neue Karten mit sich. Zwei davon sind statt im Ersten Weltkrieg im Russischen Bürgerkrieg 1919 angesiedelt. Das passt zum Szenario, denn die russische Armee steht ganz im Fokus des DLCs. Die Gestaltung der Areale fällt dabei abwechslungsreich aus, jede Map setzt andere Schwerpunkte, etwa Häuserkampf oder Seeschlachten. Elf neue Schießeisen und drei frische Vehikel ergänzen das Arsenal, so darf der Sanitäter jetzt ein vollautomatisches Gewehr wie in Teil 4 benutzen. In Sachen Spielmodi gibt es einen Neuzugang: Versorgungsabwurf ist eine Variante der bekannten Brieftaubenjagd; 24 Infanteristen suchen und sichern eine Nachschubkiste. Für knapp 15 Euro ist *In the Name of the Tsar* ein Muss für *Battlefield 1*-Spieler, die sich nach mehr Varianz auf den Online-Schlachtfeldern sehnen.

DLC



Teil 1

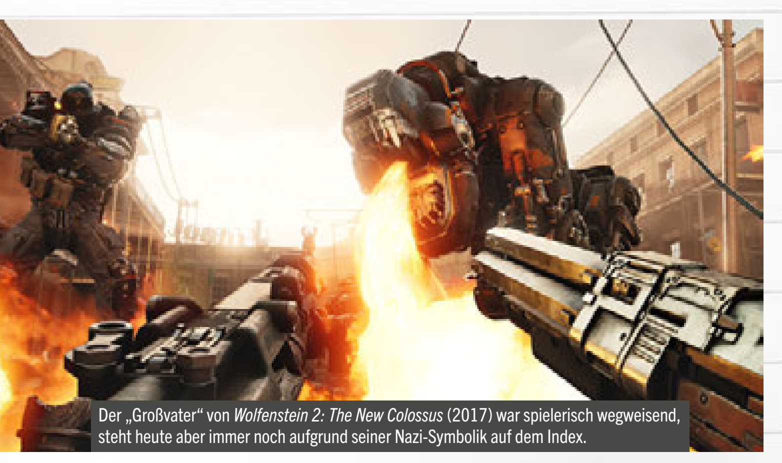
Die einflussreichsten PC-Spiele *Ego-Shooter und Adventures*

Ego-Shooter und Adventures, die prägend fürs Genre waren? Gerne erinnern wir uns mit euch an die einflussreichsten Spiele.

Von: Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Stillstand. Dieses Gefühl beschleicht uns angesichts aktueller Spiele schon ein ums andere Mal. Etwas bessere Optik hier, ein paar kleinere Gameplay-Neuerungen dort – sei es nun in *Mass Effect: Andromeda* (2017), *Prey* (2017) oder *Halo Wars* 2 (2017). Bei etlichen AAA-Titeln fühlt es sich an wie: „Alles schon gesehen, alles schon gespielt." Und das trotz der unbestreitbaren Qualität, die diese Spiele besitzen. Kein Wunder: Für die Entwickler und Publisher bedeutet ein großes Projekt ein finanzielles Risiko. Also setzt man auf Gameplay-Mechanismen und Erzählstrukturen, die sich bewährt haben und bei den Spielern gut ankommen. Der Erfolg und die Verkaufszahlen geben den Studios sogar Recht. Da verwundert es kaum, dass ein einst für seine Innovation gefeierter Entwickler wie Valve heute mit viel Tamtam ein virtuelles *Dota*-Kartenspiel namens *Artifact* ankündigt und dem aktuellen Trend hinterherhechelt.

In der Vergangenheit bremsten oft eher technische Limitierungen die Kreativität der Entwickler. Oder positiv formuliert: Mit neuen technischen Möglichkeiten erschufen fantasievolle Köpfe Spiele, die ihr Genre merklich beeinflussten und im besten Fall qualitativ spürbar vorantrieben. Vor diesem Hintergrund müsste heute in Sachen Gameplay und Abwechslungsreichtum definitiv deutlich mehr drin sein. Allerdings müssen wir diese Aussage gleich wieder etwas einschränken. Nicht immer ist nur mehr Rechenpower für Innovation notwendig. Was einflussreiche Spiele ausmachte, zeigen wir euch anhand zweier Genres, die gegensätzlicher kaum sein könnten: Während beim Ego-Shooter überwiegend Reaktionsschnelligkeit gefragt ist, kommt es bei Adventures auf Gehirnschmalz und Geduld an.


Der „Großvater" von *Wolfenstein 2: The New Colossus* (2017) war spielerisch wegweisend, steht heute aber immer noch aufgrund seiner Nazi-Symbolik auf dem Index.

EGO-SHOOTER-MEILENSTEINE
DIESE SPIELE HABEN DAS GENRE EGO-SHOOTER GEPRÄGT.


Unreal (1998) zeigt, dass Ego-Shooter nicht immer in schlauchartigen Levels angesiedelt sein müssen. Den größten Einfluss – nicht nur in seinem Genre, sondern auf die ganze Spieleindustrie – nimmt *Unreal* durch seine Game-Engine, die zum Standard in der Spieleentwicklung wird.


Ja, *Halo: Kampf um die Zukunft* (2001) ist vor allem für die Xbox wegweisend gewesen. Aber Bungies Spiel hat eben auch gezeigt, dass Ego-Shooter nicht nur auf PCs, sondern auch auf Konsolen sehr gut funktionieren können. Wer hat dort „Multiplattform-Titel" gerufen?


Medal of Honor: Allied Assault (2002) nimmt sich Steven Spielbergs Kinofilm *Der Soldat James Ryan* (1998) als Vorbild und inszeniert das Schlachtgeschehen packend und mit ganz viel Pathos.


Doom (1993) hat den Deathmatch-Modus erfunden, *Quake* (1996) hat ihn perfektioniert. In Sachen Multiplayer-Spaß sind *Quake* und seine Nachfolger tonangebend.

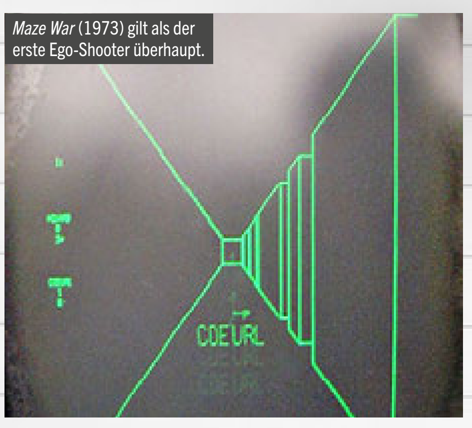

Call of Duty 4: Modern Warfare (2007) zeigt eindrucksvoll, wie ein moderner Militär-Shooter inszeniert sein muss. Die Kampagne gehört noch heute zu den spannendsten des Genres.

Bang Boom Bang: Ego-Shooter-Pioniere

Maze War (1973/Steve Colley)

Der erste First-Person-Shooter aller Zeiten: Diesen Titel beansprucht allgemein *Maze War* (1973) für sich. Okay, so ganz zweifelsfrei feststellen lässt sich heute nicht mehr, ob der auch als *The Maze Game*, *Maze Wars* oder schlichtweg *Maze* bekannte Titel tatsächlich der erste Shooter mit 3D-Ego-Perspektive war. Denn der Schöpfer des Spiels, Steve Colley, kann sich im Rückblick nicht mehr an das genaue Entwicklungsjahr erinnern. Es dürfte aber um 1973 gewesen sein, als der Student Colley *Maze War* an einem Imlac PDS-1-Minirechner am Ames Research Center der NASA in Kalifornien entwickelt. Von dem Begriff „Minirechner" solltet ihr euch übrigens nicht täuschen lassen. Das bedeutet zu dieser Zeit lediglich, dass der Computer nicht mehr einen ganzen Saal füllt, sondern „nur" die Größe eines kleinen Schranks hat.

In *Maze War* bahnt sich der Spieler aus der Ego-Ansicht per Tastatur seinen Weg durch ein 3D-Labyrinth aus grünen Vektorlinien. Erstmals nimmt man in einem Shooter die Spielwelt aus der eigenen Perspektive wahr. Neben roboterartigen KI-Gegnern kann man auch gegen menschliche Spieler antreten. Auch hier gilt *Maze War* als Pionier, zählt es doch zu den ersten Netzwerkspielen. In Greg Thompsons Version von 1974 ist das mit bis zu acht Spielern möglich, in Jim Guytons Variante von 1977 sogar mit 32. Ebenfalls neu: Menschliche Gegner sind durch fliegende Augäpfel symbolisiert. An deren Blickrichtung lässt sich die Laufrichtung des Gegners erkennen. Wie in modernen Shootern à la *Battlefield 1* (2016) ist es also möglich, Gegner zu umgehen und in den Rücken zu schießen – nicht gerade sportlich. Aber hey, Kill ist Kill. *Maze War* bietet noch weitere wegweisende Features, zum Beispiel einen Level-Editor und die Anzeige der Spielerposition auf der Map.


Maze War (1973) gilt als der erste Ego-Shooter überhaupt.



Doom (1993) macht Ego-Shooter populär und ist lange Zeit das Synonym für böse „Killerspiele".

Doom (1993/id Software)

Nach *Maze War* passiert lange Zeit nicht viel. Klar, es gibt neue Versionen des Pioniers und auch einige neue Ego-Shooter. Aber einen richtigen Sprung nach vorne macht das Genre lange Zeit nicht – vor allem aus technischen Gründen. Das ändert sich 1992. Der Großvater des aktuellen *Wolfenstein 2: The New Colossus* (2017) setzt dabei


Mit der Brechstange gegen die Monster-Brut: Bei der Inszenierung geht *Half-Life* (1998) neue Wege.

neue Maßstäbe. Als Ego-Shooter begeistert er durch seinen schnellen, geschmeidigen Spielstil und seine labyrinthartigen Levels mit simulierter Dreidimensionalität. In Deutschland landet „Böser Wolf 3D" jedoch aufgrund seiner Nazi-Symbolik auf dem Index.

Ein Jahr später setzt *Doom* dann qualitativ einen drauf. Die 3D-Grafik toppt alles, was Spieler bis dahin gesehen haben. Die Levels sind genial designt. Zugegeben, die Story rund um den Kampf eines Space Marines gegen Dämonen auf den Marsmonden ist dünn, aber die Gameplay-Umsetzung dafür wie von einem anderen Stern. Es macht unglaublich viel Laune, mit Kettensäge und Kultwaffe BFG die übel gelaunten Kreaturen zurück in die Hölle zu schicken. Großartige Spielbalance, atmosphärische Soundkulisse – bei *Doom* stimmt einfach alles. Und das nicht nur in der Solokampagne. Zwar hatte schon *Maze War* einen Deathmatch-Modus, und es gibt bereits LAN-Partys. Aber erst *Doom* macht dieses Feature richtig populär. Zudem: *Doom* ist extrem Mod-freundlich. In Kombination mit der massenhaften Verbreitung des Spiels ist der Einfluss auf die Modding-Szene nicht zu unterschätzen.

Doom ist das neue Vorbild und macht das Ego-Shooter-Genre zum Massenphänomen. Immer mehr First-Person-Shooter erscheinen in den folgenden Jahren – und müssen sich dem Vergleich mit Doom stellen. Der Begriff „Ego-Shooter" etabliert sich erst später. Zunächst sind alle ähnlich gestrickten Spiele schlichtweg *Doom*-Klone. Doch die Spielelandschaft ändert sich dadurch, 3D-Grafik und Ego-Shooter sind auf dem Vormarsch. Die Bedeutung anderer Genres, etwa die von Adventures, sinkt in den kommenden Jahren. Das *Doom*-Franchise wächst hingegen durch mehrere Nachfolger, zuletzt durch den Reboot im Jahr 2016. Sogar auf die Leinwand schafft es *Doom* – 2005 ist der (mit genug Alkohol und/oder Gesellschaft) einigermaßen erträgliche Actionfilm mit Dwayne Johnson und Karl Urban in den Hauptrollen zu sehen.

Half-Life (1998/Valve)

Ballern, ballern und noch mehr ballern. So simpel spielen sich Ego-Shooter vor 1998. Doch dann kommt *Half-Life*. Dessen Entwicklungsstudio Valve ist zu diesem Zeitpunkt nahezu unbekannt. Spieler und Presse fiebern anderen Shootern entgegen, etwa *Daikatana* (2000) von John Romero. Valve möchte mit *Half-Life* hingegen weg vom reinen Schießbuden-Konzept vergangener Jahre. Das beginnt schon bei der Inszenierung. Allein der Beginn, in dem ihr aus der Perspektive von Protagonist Gordon Freeman in der Tram durch die Forschungseinrichtung Black Mesa fahrt, während nebenbei die Credits über den Bildschirm flimmern, hat seinen festen Platz in der Computerspielgeschichte. Cutscenes gibt es keine, stattdessen erzählt *Half-Life* seine spannende Story mittels Skriptsequenzen komplett aus der Sicht von Gordon Freeman beziehungsweise des Spielers. Für die Immersion ist das ein dickes Plus.

Auch beim Gameplay verlässt Valve festgetretene Pfade. Immer wieder streuen die Entwickler Rätsel- und Geschicklichkeitselemente ein. So muss Gordon etwa giftige Abwässer und Ventilatoren überwinden oder höhergelegene Positionen mithilfe von Kisten erreichen. Der Anspruch bewegt sich dabei auf einem Niveau, das den Spieler durchaus fordert, aber nicht frustriert. Das ist ebenfalls etwas, das seinerzeit noch nicht alltäglich ist. Zu guter Letzt macht Valve beim Kernelement, dem Shooter-Gameplay, alles richtig: Abwechslungsreiche Schauplätze, kultige Gegner (Headcrabs!), ein vielfältiges Waffenarsenal sowie eine clevere KI machen aus *Half-Life* einen bis dahin noch nie gesehenen Shooter-Spaß.

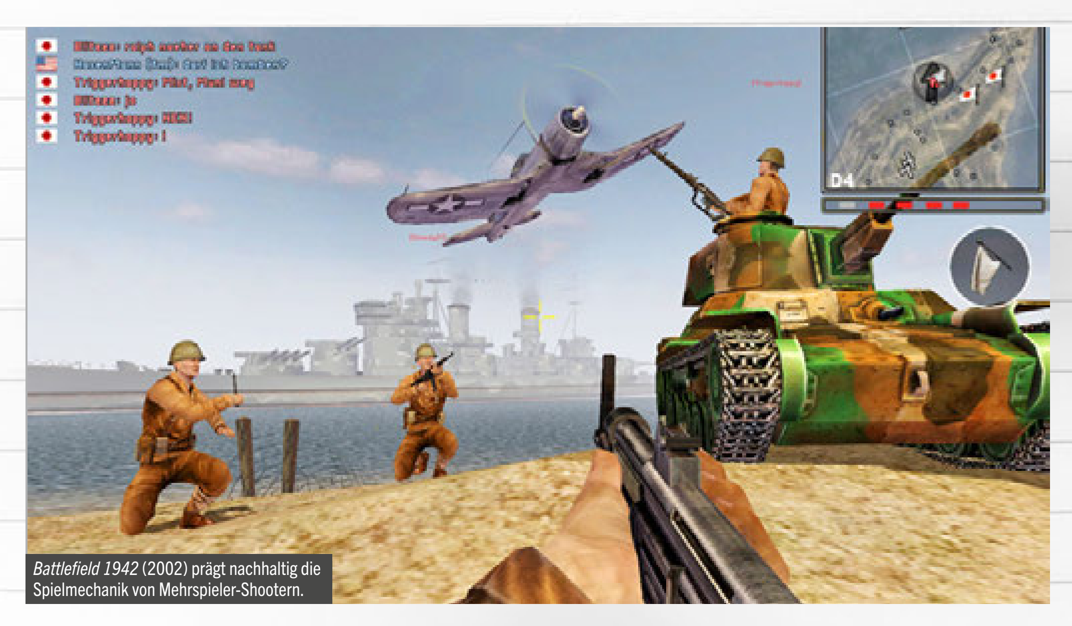
Nicht nur im Einzelspielermodus setzt *Half-Life* neue Maßstäbe, sondern auch im Mehrspielerbereich. Diese Ehre gebührt jedoch nicht Valve, sondern kreativen Hobby-Programmierern. Deren Mod *Counter-Strike* (1999) wird zum populärsten und meist gespielten Online-Shooter – rund ein Jahrzehnt lang. Auch außerhalb der Computerspielszene erlangt *Counter-Strike* Berühmtheit, allerdings ziemlich fragwürdige. In teilweise sehr einseitig und populistisch geführten Debatten dient der Taktik-Shooter vermeintlichen Moral- und Jugendwächtern als der Inbegriff des „Killerspiels".

Sechs Jahre später erscheint mit *Half-Life 2* (2004) ein direkter Nachfolger zu Freemans Debütabenteuer. Die spannendste Neuerung darin ist der Einsatz der Physik-Engine im Kampf und bei Rätselaufgaben. Doch noch bemerkenswerter ist der Umstand, dass *Half-Life 2* nur zusammen mit Valves neuer Vertriebsplattform Steam funktioniert. Trotz teils massiver Kritik (an Internet- und Updatezwang und der Plattform-Abhängigkeit) setzt Steam zu einem Siegeszug an. Heute läuft mittlerweile nahezu jedes PC-Spiel darüber – sicher auch aufgrund des damaligen Erfolgs von *Half-Life 2*. Freundlichere Stimmen behaupten jedoch, dass Steam angesichts der Raubkopien-Problematik und der Konsolen-Konkurrenz den PC als Mainstream-Spielemaschine gerettet hat.

Deus Ex (2000/Ion Storm)

Enge Korridore, Gegner am Fließband und Ballergefechte, bis der Zeigefinger schmerzt: So kommen die meisten Ego-Shooter lange Zeit daher. Doch dann erscheint *Deus Ex* – überraschend und unverhofft, wie die gleichnamige Theater-Gottheit Deus ex machina. Inhaltlich vermischen die Entwickler von *Deus Ex* äußerst gekonnt Shooter- mit Stealth- und Rollenspiel-Elementen. Die Schauplätze: große Areale. Das Ergebnis: eine nie dagewesene Handlungsfreiheit des Spielers.

Das zeigt sich schon in der ersten Mission auf Liberty Island. Ob man in Rambo-Manier den Body-Count in die Höhe treibt, Gegner lautlos ausschaltet oder umgeht, das bleibt dem Spieler überlassen. Welchen Weg nehme ich? Durch den Haupt- oder Nebeneingang? Steige ich über das Dach ein? Mache ich vorher einen Abstecher zum


Battlefield 1942 (2002) prägt nachhaltig die Spielmechanik von Mehrspieler-Shootern.



Das grandiose Deus Ex (2000) beweist, dass Ego-Shooter und spielerische Freiheit sich nicht gegenseitig ausschließen.

Steg, wo ein Informant wartet? Nutze ich meine technischen Tools? Im weiteren Spielverlauf steigt der Spielspaß proportional mit der Freischaltung neuer Augmentierungen an. Gegner unauffällig beseitigen, sich getarnt den Weg durch ein Gebäude bahnen und schließlich vom Dach aus das angerichtete Chaos und die darin patrouillierenden Wachbots beobachten – derlei Vielfalt und Finesse bietet bis dato kein anderer Shooter.

Zudem trifft *Deus Ex* mit seinem dystopischen Setting und der düsteren Verschwörungsstory den Nerv der Zeit. Fortsetzungen folgen, zuletzt mit *Deus Ex: Mankind Divided* aus dem Jahr 2016. Aber auch andere Entwickler entdecken, dass Ego-Shooter und Handlungsfreiheit sich nicht ausschließen. Ein weiteres Beispiel dafür ist *Far Cry* (2004), dessen Franchise heute zu den beliebtesten im Genre zählt.

Battlefield 1942 (2002/DICE)

Vor *Battlefield 1942* finden Kämpfe in Mehrspieler-Shootern meist in Arenen wie in *Quake* (1996) statt. Nicht so in *Battlefield 1942* des schwedischen Entwicklers DICE. Die Multiplayer-Kämpfe sind keine Gefechte, sondern tosende Schlachten. In Stalingrad und Berlin, bei El Alamein und an zahlreichen anderen historischen Schauplätzen des Zweiten Weltkriegs. Ob nun Wüsten, urbane Gegenden oder bergige Landschaften, die Karten sind abwechslungsreich und zur damaligen Zeit äußerst beeindruckend gestaltet.

Erstmals können sich bis zu 64 Spieler in den Kampf stürzen. Jeder mit einer von mehreren verfügbaren Klassen, die sich spielerisch deutlich voneinander unterscheiden. Ob nun als Sanitäter oder als Pionier, jeder Spieler hat seine individuelle Rolle auf dem Schlachtfeld. Teamarbeit wird in *Battlefield 1942* ganz großgeschrieben. Dazu trägt auch der Conquest-Modus bei, in dem es Flaggenpunkte zu erobern und zu verteidigen gilt. Und das geht nun einmal am besten gemeinsam und in Absprache. Das Squad-Gameplay hat maßgeblichen Einfluss auf das taktische Vorgehen und ist heute noch auf vielen virtuellen Schlachtfeldern spielbestimmend.

Neben dem Conquest-Modus etabliert *Battlefield 1942* die Möglichkeit, verschiedenes Kriegsgerät auf dem Schlachtfeld zu nutzen, von Jeeps über Panzer und Booten bis hin zu Flugzeugen. *Battlefield 1942* ist ein riesiger, spaßiger Schlachtenspielplatz. So überrascht es nicht, dass andere Entwickler von Mehrspieler-Shootern *Battlefield 1942* als Vorbild nehmen. Auch DICE selbst baut darauf auf, entwickelt und veröffentlicht in den Folgejahren unter der Flagge von Electronic Arts zahlreiche, meist erfolgreiche *Battlefield*-Fortsetzungen. Mit *Star Wars: Battlefront 2* (2017) haben die Schweden aktuell den nächsten potenziellen Hit in der Pipeline.

Benutze Hamster mit Mikrowelle: Adventures mit Genre-Prägung

Adventure (1975/ William Crowther)

Ein Spieletitel, der gleich ein ganzes Genre definiert – *Adventure* kann sich dieses Erfolgs rühmen. 1975 schreibt der Informatiker und Hobby-Höhlenforscher William Crowther ein textbasiertes Programm, in dem man ein Tropfsteinhöhlensystem in Kentucky begeht. Ein Jahr später erweitert er seine Kreation um Spiel- und Fantasy-Elemente – und erschafft damit das allererste Text-Adventure. Mithilfe eines Parsers und einfacher Kommandos rätselt sich der Spieler dabei durch das Höhlensystem.

Besonders sexy ist das nicht. Aber *Adventure* soll ja auch nicht „Eye Candy“ sein, sondern schlicht Spaß machen. Den hat Student Don Woods, der 1977 auf das Spiel aufmerksam wird und Kontakt zu William Crowther aufnimmt. Letzterer stellt den Quellcode zur Verfügung, sodass Woods umfangreiche Erweiterungen an *Adventure* vornehmen kann – etwa mehr Story-Elemente, eine Punktezählung und ein festes Spielziel. Danach verbreitet sich *Adventure* rasch auf den Rechnern US-amerikanischer Universitäten. In Privathaushalten sind PCs schließlich immer noch eine Rarität.

Auch die Studenten Marc Blank und Dave Lebling zocken das Spiel, das ihnen als Inspiration für ein eigenes Text-Adventure namens *Zork* dient. Mit Bruce Daniels und Tim Anderson stoßen schließlich zwei weitere Programmierer zum Team, die das Spiel signifikant erweitern. Wie *Adventure* verbreitet sich *Zork* zunächst überwiegend auf Uni-Rechnern. Nach dem Abschluss des Studiums gründen die Programmierer die Firma Infocom und vertreiben *Zork* ab 1980 kommerziell. Infocom wird in den 1980er-Jahren die angesagteste Firma für Text-Adventures.



Roberta Williams' *King's Quest* (1984) leitet die Blütezeit des Adventure-Genres ein.

King's Quest (1984/Sierra On-Line)

In der Pionierzeit der Adventures brauchen Spieler vor allem eines: ganz viel Fantasie. Denn die Spiele bestehen aus sehr viel Text und – wenn überhaupt – aus wenig Grafik. Schauplätze enthalten lediglich eine statische Hintergrundgrafik und einen ellenlagen Beschreibungstext; Aktionen des Spielers haben in den meisten Fällen keine optischen Auswirkungen.

Das ändert sich mit *King's Quest*. 1982 sucht IBM nach einem Demonstrationsprojekt für die grafischen Fähigkeiten ihres IBM PCjr. Die Aufgabe fällt Sierra On-Line zu. Dort nehmen Roberta Williams und sechs weitere Programmierer die Arbeit an *King's Quest* auf – in einer Zeit, in der Spieleentwicklung oftmals ein Soloprojekt ist. 18 Monate später erscheint *King's Quest* und wird den hohen Anforderungen von IBM gerecht. Gegenüber vorherigen Adventures ist Sierras Abenteuer ein optischer Augenschmaus. Der besondere Clou: Der Spieler kann den Protagonisten Sir Graham mithilfe der Tastatur durch die Spielwelt bewegen. Zudem glänzt das Grafik-Adventure mit seinerzeit geschmeidigen Animationen. Wenn man Graham per Textparser auffordert, eine Tür zu öffnen, löst dies tatsächlich eine Animation aus. Gegenüber den früheren, statischen Hintergründen ist das eine erhebliche Steigerung. Der Spieler erhält den Eindruck einer lebendigen Spielwelt.



Day of the Tentacle (1993) ist eine großartige Fortsetzung von *Maniac Mansion* (1987) und nicht weniger kultig als das Original.

Obwohl *King's Quest* technisch ein absolutes Meisterwerk ist, verkauft es sich zunächst schlecht. Der Grund: Der IBM PCjr. entpuppt sich als Ladenhüter. Erst mit der Portierung auf andere Systeme erlangt das Spiel den ihm gebührenden Erfolg. Dies ist zugleich der Startschuss für die Blütezeit der Adventures. Sierra ist einige Jahre die Nummer Eins im Genre und entwickelt zahlreiche tolle Grafik-Adventures. Etwa die verschiedenen Quest-Reihen (zum Beispiel *Space Quest*; ab 1986), *Leisure Suit Larry* (ab 1987) oder aber *Gabriel Knight* (ab 1993).

Maniac Mansion (1987/Lucasfilm Games)

Adventures mit Textparser haben ein Problem. Der Spieler muss nicht nur Rätsel lösen, sondern überhaupt erst einmal die Kommandos und die gesuchten Begriffe erraten. Was ist das für ein brauner Pixelbrei auf dem Boden? Ein Stein, eine Nuss oder ein Haufen Kot? Einen großen Teil seiner Zeit verbringt der Spieler damit, die Bezeichnung eines Objekts zu finden. Dabei bekommt er als Reaktion immer wieder Meldungen im Stil von „Ich verstehe das nicht". Dass das frustrierend ist, findet auch Ron Gilbert, ein großer Fan von *King's Quest*. Er hält den von Roberta Williams für das Adventure-Genre eingeschlagenen Weg für richtig. Aber warum dann nicht gleich mit den Objekten per Maus interagieren, anstatt stupide Textbefehle einzugeben?

Zwar gibt es schon erste Versuche mit einer Point&Click-Steuerung, so etwa beim Adventure *Déjà Vu: A Nightmare Comes True* (1985). Doch erst das von Ron Gilbert und Gary Winnick entwickelte *Maniac Mansion* hat nachhaltigen Einfluss auf das Bedienkonzept von Adventures – nicht zuletzt dank des Entwicklungstools SCUMM. Mit relativ wenig Programmieraufwand lassen sich damit kreative Rätsel und Spielideen umsetzen. Das kommt auch der Steuerung zugute. Der Bildschirm ist dreigeteilt in Spielgeschehen, Inventar und Verbenleiste. Letztere dient zur Interaktion mit Personen und Objekten in der Spielwelt sowie Gegenständen aus dem Inventar. Als Steuergerät fungiert ein Joystick oder eine Maus. Mit der Point&Click-Bedienung lässt es sich erheblich komfortabler knobeln. Auch in anderer Hinsicht ist *Maniac Mansion* innovativ: Es gibt mehrere Spielfiguren und Lösungswege. Während die Point&Click-Steuerung das Adventure-Genre revolutioniert, kann sich die Nicht-Linearität nicht durchsetzen.

Maniac Mansion ist das erste einer langen Reihe von hochwertigen Adventures aus George Lucas' Spieleschmiede. Fortan sind Lucasfilm Games und Sierra die führenden Entwicklungsstudios im Genre. 1993 erscheint die Fortsetzung *Day of the Tentacle* unter der Leitung von Tim Schafer und Dave Grossman. Im selben Jahr verlässt Gary Winnick LucasArts, wie das Studio nun heißt. Ron Gilbert ist schon ein Jahr zuvor gegangen, um Kindersoftware

BEMERKENSWERTE KNOBELEIEN
FÜNF EINFLUSSREICHE ADVENTURES IM ÜBERBLICK



Atmosphärische Schauplätz, motivierende Rätsel und eine spannende Verschwörungsstory. Kaum ein anderes Adventure ist hierin so gut wie *Baphomets Fluch* (1996) und seine Nachfolger. Bis heute existiert die Serie rund um Protagonist George Stobbart – wohl auch, weil sie für Plattformen abseits des PCs erscheint.



Als das Adventure-Genre kurz vor dem Exitus steht, eilen die spanischen Pendulo Studios mit *Runaway: A Road Adventure* (2002) herbei und zeigen, wo die Zukunft des Genres liegt – in der Vergangenheit! Mit 2D-Hintergründen, klassischem Point&Click-Gameplay und Objekträtseln.



Myst (1993) prägt nachhaltig das Unter-Genre des First-Person-Adventures. Zahlreiche Klone folgen.



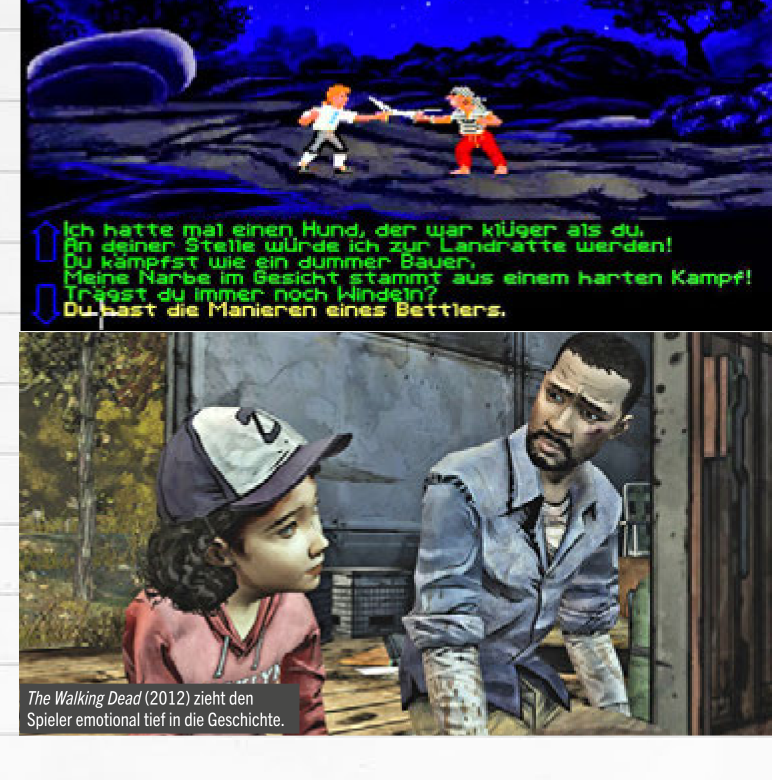
Mit der Verbreitung von CD-ROM-Laufwerken kommen in den frühen 1990er Jahren Spiele mit Full-Motion-Video in Mode. Eines der ersten und erfolgreichsten Werke dieser Art ist das Adventure *The 7th Guest* (1993).



Edna bricht aus (2008) orientiert sich an Klassikern wie *The Secret of Monkey Island* – und macht das richtig gut. In der Folgezeit etabliert sich das verantwortliche Hamburger Studio Daedalic als einer der führenden Entwickler im Adventure-Genre.



Maniac Mansion (1987) etabliert die Point&Click-Steuerung in Adventures.



The Secret of Monkey Island (1990) ist der Inbegriff des klassischen Adventures.

The Walking Dead (2012) zieht den Spieler emotional tief in die Geschichte.

zu programmieren. Doch 30 Jahre später erscheint mit *Thimbleweed Park* ein Adventure im Stil von *Maniac Mansion*. Die Schöpfer: Gilbert und Winnick.

The Secret of Monkey Island (1990/Lucasfilm Games)

Noch einmal Lucasfilm Games! Und noch einmal Ron Gilbert! Dieses Mal allerdings in Zusammenarbeit mit Tim Schafer und Dave Grossman. *The Secret of Monkey Island* ist in vielerlei Hinsicht wegweisend für Adventures. Grafik, Animationen, Sound, Humor, Atmosphäre und Rätsel: *Monkey Island* glänzt in all diesen Disziplinen. So ist das Abenteuer rund um den sympathischen Pseudo-Piraten Guybrush Threepwood beispielsweise das erste Adventure, in dem die Spielfigur je nach Entfernung größer und kleiner wird. Und wer erinnert sich nicht an die zahlreichen Anspielungen und unkonventionellen Gags? Etwa das legendäre Beleidigungsfechten, in dem wir ganz untypisch für Computerspiele nicht mit schnellem Reaktionsvermögen, sondern mit Kreativität und unter Einsatz der grauen Zellen den Sieg erringen.

Unvergesslich bleiben auch die konkurrenzlosen Animationen, die hervorragend den Slapstick-Charakter des Humors auf den Bildschirm transportieren. Und erst der kultige Soundtrack! Doch die nachhaltigste Wirkung zeigt *The Secret of Monkey Island* in puncto Gameplay, das anderen Adventures auch viele Jahre später noch als Vorbild dient. Etwa durch die Unterteilung in Kapitel mit jeweiligen Hauptaufgaben als rotem Faden oder die aus mehreren Stufen bestehenden Rätselketten. Bis heute funktionieren die meisten Adventures auf diese Weise, wenngleich es nur noch selten nennenswerte Rätselketten gibt. Um es vereinfacht zu sagen: Wer in Adventures wie *Monkey Island* den Schlüssel für eine Tür benötigt, muss dafür diverse Zwischenaufgaben und Rätsel lösen, während in modernen Adventures der Schlüssel häufig im Nebenraum liegt.

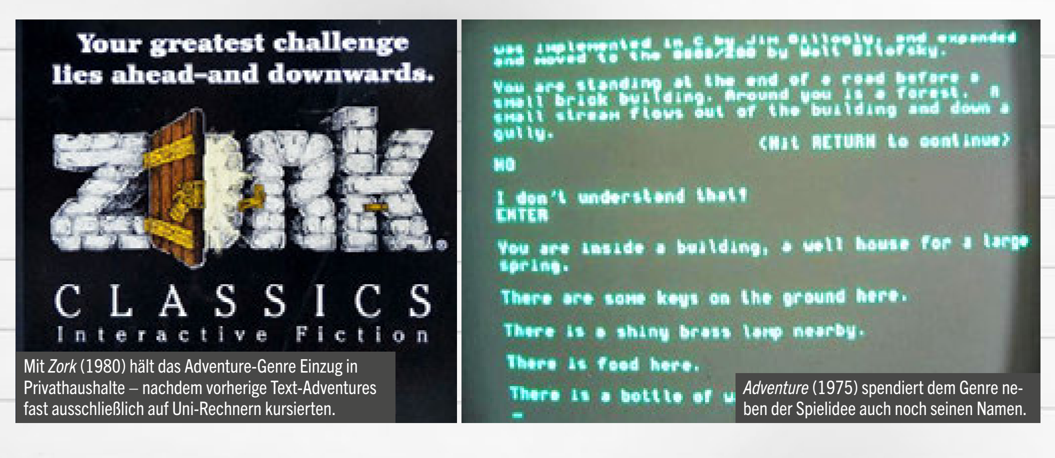
Ein anderes, besonderes Gameplay-Feature: Während in Sierras Adventures die Spielfigur sterben kann und es auch in *Maniac Mansion* spielerische Sackgassen gibt, verzichtet das Piratenabenteuer auf solche Frustmomente. In *The Secret of Monkey Island* machen sich die Entwickler sogar einen Spaß daraus und nehmen Konkurrent Sierra auf die Schippe.

The Walking Dead (2012/Telltale Games)

Das Adventure ist tot, es lebe das Adventure! Als Mitte der 1990er Jahre die 3D-Grafik ihren Siegeszug antritt, beginnt gleichzeitig das Nischendasein des Adventures. Dabei gibt es durchaus einige Versuche, das Genre in die dritte Dimension zu transportieren. Doch Titel wie *Gabriel Knight 3: Blut der Heiligen, Blut der Verdammten* (1999) und *Flucht von Monkey Island* (2000) erreichen nicht die Qualität ihrer 2D-Vorgänger mit den liebevollen, detaillierten Schauplätzen und Charakteren. Sowohl optisch als auch steuerungstechnisch wollen 3D und das Adventure-Genre nicht richtig zusammenpassen.

Als das Genre schließlich nur noch Liebhaber anspricht, gründen einige ehemalige LucasArts-Entwickler das Studio Telltale Games. Mit ihren Adventures fahren sie einige Achtungserfolge ein, so richtig erfolgreich sind sie aber nicht. Denn die Wahrheit ist: Selbst in der Blütezeit haben nicht alle Adventure-Fans die Spiele aufgrund der Rätsel konsumiert, sondern weil das Adventure-Genre einfach die besten Geschichten erzählen konnte. Diesbezüglich sind mittlerweile storyintensive Spiele anderer Genres, zum Beispiel der Rollenspiel-Hit *The Witcher 3*, längst vorbeigezogen – ganz ohne die Handbremse in Form von Denksportaufgaben.

Also wählen die Entwickler von Telltale Games einen anderen Ansatz, konzentrieren sich auf die Inszenierung und erweitern das Spielerlebnis um die Möglichkeit, durch Entscheidungen Einfluss auf die Handlung zu nehmen. Das erste Spiel dieser Art ist (Telltales mieses *Jurassic Park: The Game* klammern wir mal ganz bewusst aus) *The Walking Dead*. Spielerisch ist das Zombie-Abenteuer mit seinen minimalistischen Rätseln und den Quick-Time-Events ziemlich dünn. Aber die großartig eingefangene Atmosphäre der Serienvorlage mitsamt dem Gefühl, Einfluss auf die Story zu nehmen, machen *The Walking Dead* zu einem vollen Erfolg. Zahlreiche Adventures ähnlicher Machart folgen: von *Game of Thrones* (2014) über *Minecraft: Story Mode* (2015) bis hin zu *Batman: The Telltale Series* (2016). Da stört es die Spieler auch nicht, dass der vermeintliche Einfluss im Endeffekt nur marginal ist. ❑



Mit *Zork* (1980) hält das Adventure-Genre Einzug in Privathaushalte – nachdem vorherige Text-Adventures fast ausschließlich auf Uni-Rechnern kursierten.

Adventure (1975) spendiert dem Genre neben der Spielidee auch noch seinen Namen.



World of Tanks: Update 9.20

Die neue Version bringt nicht nur die chinesischen Jagdpanzer ins Spiel, sondern auch ein riesiges Balancing-Update. Wir fassen das Wichtigste zusammen.

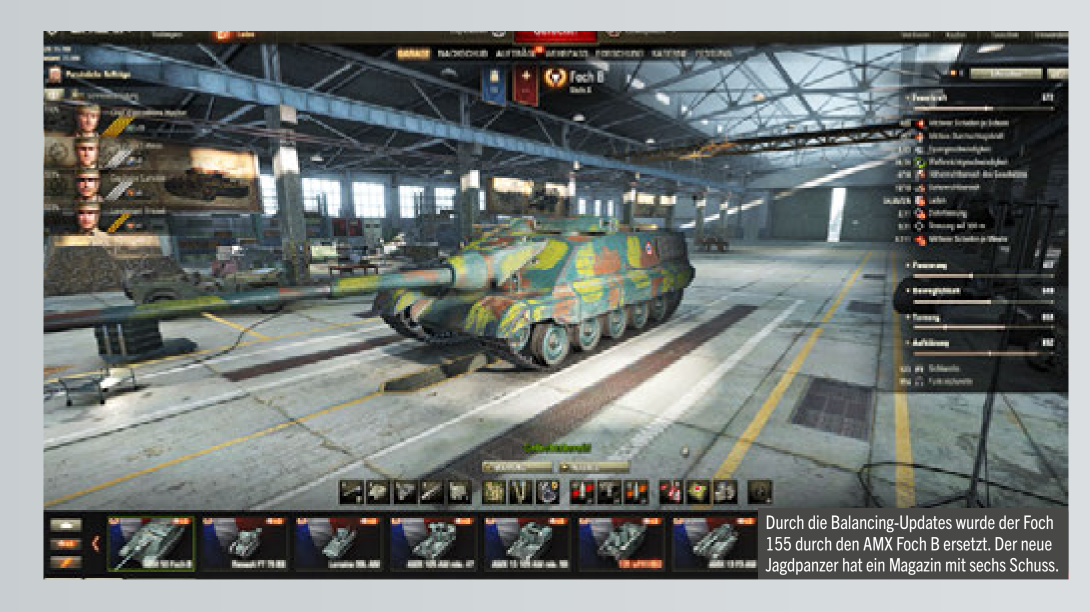
Von: Matti Sandqvist

Seit nunmehr sieben Jahren bekriegen sich Millionen von Hobby-Panzerfahrern auf den virtuellen Schlachtfeldern von *World of Tanks*. Das Free2Play-Wunder (mehr über die Erfolgsgeschichte von Wargaming lest ihr auf den nächsten vier Seiten) hat dabei schon etliche Updates gesehen, doch die Neuerungen der frischen Fassung mit den Ziffern 9.20 werden nicht umsonst als eine der inhaltlich größten von der Community und vom Publisher selbst bezeichnet. Dabei betreffen die Veränderungen vor allem Dinge, die für *WoT*-Frischlinge auf den ersten Blick kaum erkennbar sind.

Balancing-Updates

Das Hauptaugenmerk für die Version 9.20 hat Wargaming nämlich auf das Balancing gelegt und so die Forschungsbäume und deren Panzer für ingesamt fünf Nationen komplett überarbeitet. Damit möchten die Entwickler den mit dem letzten Update begangenen Weg fortsetzen und so den Fahrzeugen jedes Landes eine grundsätzlich eigene Designphilosophie verpassen. So sind die amerikanischen hochstufigen Mediums dank eines Buffs wieder relativ stark gepanzert und fahren mit hervorragenden Geschützen in die Schlacht. Die französichen Panzerjäger wurden hingegen so überarbeitet, dass ab Tier 8 alle Tankdestroyer über ein Magazin verfügen. Für Tier 10 gab es im französischen TD-Forschungsbaum die größte Veränderung des 9.20-Updates: Der etwas schwache Foch 155 wurde durch den AMX Foch B ersetzt. Das neue Flaggschiff des Techtrees verfügt über ein Magazin mit sage und schreibe sechs Geschossen und kann so innerhalb von zehn Sekunden spektakuläre 2.500 Punkte Schaden verteilen! Die deutschen und japanischen Forschungsbäume haben die Entwickler insgesamt dagegen etwas verschlechtert. Die Maus, ein deutsches Stahlkoloss der Stufe 10, hat nun zum Beispiel 3.000 statt 3.200 Trefferpunkte und sein Geschütz lädt auch etwas langsamer als noch vor dem Update. Der Grund: Die Verbesserungen durch den vorherigen Patch waren nach Meinung der Entwickler etwas zu viel des Guten. Immerhin: Der Weg zu Tier 10 wurde hier etwas vereinfacht, indem man die Stufe-9-Panzer der Wehrmacht nun durch Dinge wie eine höhere Turmdrehgeschwindigkeit verbessert hat.

Wir sind uns sicher, dass Wargaming die Balancing-Updates in den nächsten Wochen und Monaten noch ein wenig überarbeiten wird. Die anderen Neuerungen der Version 9.20 werden uns dagegen auch die nächsten Jahre noch erhalten bleiben. Zum einen hat Wargaming einen speziellen 30vs30-Modus für Tier-10-Panzer dem Spiel hinzugefügt. Für die sogenannten Grand Battles gibt es aktuell lediglich eine Karte, die aber mit ihren Ausmaßen von 1400 m x 1400 m zumindest in der Theorie genügend Platz bietet.



Durch die Balancing-Updates wurde der Foch 155 durch den AMX Foch B ersetzt. Der neue Jagdpanzer hat ein Magazin mit sechs Schuss.


Eine weitere Neuerung betrifft die Artillerie. Sie verursacht jetzt keinen Schaden durch Hindernisse, die mindestens zwei Meter dick sind, wenn das Fahrzeug komplett dadurch verdeckt wird.


Die gigantischen 30vs30-Gefechte sind aktuell nur ab Tier-10 spielbar.

Chinesische Jagdpanzer
Die wohl augenscheinlichste Neuerung des Update 9.20 bringt uns die chinesischen Jagdpanzer ins Spiel. Die insgesamt zehn Fahrzeuge aus Fernost zeichnen sich durch – wie schon bei den Mediums und Heavys – eine Ähnlichkeit zu den Sowjet-Pendants aus. Uns haben aber erst die Tankdestroyer ab Tier 7 so richtig überzeugt. Bis dahin muss man sich leider mit eher dürftigen Geschützen und einer sehr leichten Panzerung abfinden. Das Flaggschiff, der WZ-113 G FT, dürfte hingegen zu den besten Jagdpanzern des Spiels gehören. Vor allem seine Frontpanzerung von 230 mm ist kaum zu knacken und sein Geschütz ist einfach brachial. ❑


Das Flaggschiff der chinesischen Jagdpanzer, der WZ 113 G FT, hat neben einem riesigen Geschütz auch eine dicke Frontpanzerung.

CODE-AKTION: WIR VERSCHENKEN MIT WARGAMING PREMIUM-PANZER UND PREMIUM-SPIELZEIT!

Der Weg bis zu den hohen Tiers in *World of Tanks* ist steinig und schwer. In Zusammenarbeit mit Wargaming wollen wir euch hier ein wenig weiterhelfen. Wir verschenken sowohl Neueinsteigern als auch alten Hasen besondere Premium-Panzer und obendrein noch drei beziehungsweise sieben Premium-Spieltage. Insgesamt haben die Codes einen Wert von fast zwanzig Euro!

Um eure Codes einzulösen (zu finden zwischen Seite 66 und 67), öffnet bitte die Seite www.pcgames.de/codes. Dort erhaltet ihr für den abgedruckten PC-Games-Code zwei Keys (Invite-Key für Neuanmeldungen und Bonus-Code für bestehende Accounts), die ihr auf www.worldoftanks.eu einlösen könnt.

Hinweise!
- **Pro Account ist ein Code jeweils nur einmal einlösbar.**
- **Invite-Keys sind nur für neue Accounts geeignet.**
- **Die Codes sind nur bis zum 31. November 2017 einlösbar.**
- **Die Codes funktionieren nur mit der PC-Version des Spiels.**



Bonuscode
(für jeden, der bereits einen Wargaming-Account hat)

Pz. Kpfw T-15 + 3 Tage Premium-Account + 5x persönliche Reserve (bringt +100% Crew XP für 2 Stunden) + 1x Garagenplatz



Invite Key
(für jeden Frischling, der noch keinen Wargaming-Account hat)

T-2 Light Panzer + 100-%-Mannschaft + 7 Tage Premium-Account + 1x Garagenplatz

Die virtuellen Panzerschlachten von *World of Tanks* sind aus der heutigen Spielelandschaft nicht mehr wegzudenken.

Die Wargaming-Story

Eine imposante Erfolgsgeschichte mit Fehltritten: Wargamings Aufstieg vom Nischen-Entwickler zum Herrscher über die Panzerschlachten. **Von:** D. Schott, B. Plass-Fleßenkämper und M. Sandqvist

Die taktischen Panzerschlachten von *World of Tanks* sind aus der modernen Spielelandschaft schon seit Jahren nicht mehr wegzudenken: Mehr als 100 Millionen registrierte Spieler, die sich privat, auf sämtlichen großen Livestream-Plattformen oder in eSport-Arenen bekriegen, sind ein eindrucksvoller Beleg für den Erfolg von Wargamings Free2Play-Marke. Wir haben für euch einen Blick hinter die Kulissen dieses Spiels geworfen, nach den Gründen für den Aufstieg der Stahlkoloss-Kämpfe gesucht und außerdem einen spannenden Ausflug in die wechselhafte Geschichte des Entwicklerteams von Wargaming unternommen.

Am 21. Januar 2013 stellte *World of Tanks* einen beeindruckenden Weltrekord auf: 190.541 Spieler waren zur gleichen Zeit auf einem Server aktiv – so viele wie noch nie in einem anderen Spiel zuvor. Doch schon ein Jahr später schraubte Wargaming den eigenen Guinness-Buch-Eintrag noch weiter nach oben und konnte am 21. Januar 2014 1.114.000 Spieler zeitgleich in den Panzerschlachten versammeln. Horchen wir in die Community hinein, so erfahren wir schnell, warum so viele Spieler täglich mehrere Stunden auf den Servern des weißrussischen Entwicklergiganten verbringen.

„Die Einstiegshürde ist im Vergleich zu anderen kompetitiven Multiplayer-Titeln relativ niedrig und gleichzeitig gibt es genug Möglichkeiten, immer besser und besser zu werden", erklärt uns ein langjähriger *World of Tanks*-Spieler im Gespräch. „In *League of Legends* muss ich gefühlt stundenlang trainieren, um gut genug zu werden, auch nur halbwegs mit erfahrenen Spielern mithalten zu können. Bei *World of Tanks* hatte ich dieses Gefühl nie – im Gegenteil."

Sätze wie diese hören wir immer wieder – und tatsächlich: Die niedrige Einstiegshürde ist besonders für Anfänger ein verlockendes Argument, neugierig einen Zeh in die Panzerschlachten zu halten. Wer möchte, kann das Spiel kostenfrei herunterladen, sich einen Panzer aus dem umfangreichen Fuhrpark des Zweiten Weltkriegs empfehlen lassen und schon ins erste Team-Deathmatch springen. Fortgeschrittene Spieler hingegen finden auf der offiziellen Homepage etliche Datensätze, die Stärken und Schwächen jedes einzelnen Stahlkolosses in verschiedenen Kategorien aufzeigen und miteinander vergleichen. Mehrere hundert Panzer aus zehn Nationen stehen zur Auswahl.

Eine knallharte Panzersimulation ist *World of Tanks* mit seinen spielmechanischen Kompromissen für Einsteiger und Profis dabei zwar nicht, doch der Anspruch auf Authentizität ist trotzdem ein Leitgedanke, der das Entwicklerteam beim Balancing seiner Einheiten ständig begleitet: Historische Eigenschaften und tradierte Schwächen eines jeden Modells müssen beibehalten werden, wenn die Macher am Balancing für moderne Spielansprüche feilen. Die Community schätzt Wargamings Auge für Details sehr.

Hin und wieder stößt diese Leidenschaft für die Panzer und ihre Geschichte allerdings auch an Grenzen und sorgt für hitzige Diskussionen. Als beispielsweise 2013 auch für westliche Spieler das Feature eingeführt wurde, sowjetische Propaganda-Sprüche auf die Stahlgefährte malen zu können – darunter Parolen wie „Für Stalin" – kam es insbesondere in der polnischen Fan-Gemeinde zu einem großen Aufschrei. Begründet liegt diese heftige Reaktion in der polnischen Geschichte.

1939 annektierte die Sowjetunion das östliche Polen, während die polnische Armee zu großen Teilen an ihrer Westfront die Deutschen bekämpfte. Es folgte die gewaltsame Enteignung, Verhaftung, Deportation und Hinrichtung zahlloser Polen auf Stalins Befehl, der zeitgleich auch in seiner sowjetischen Heimat im Zuge der so-


Wargaming-CEO und -Gründer Victor Kislyi bei den „Grand Finals" 2016.

FOTO. Medienagentur plassma



Jedes Panzermodell von *World of Tanks* ist eine akkurate Nachbildung des historischen Originals.


Niedrige Einstiegshürde und knackig-kurze Gefechte – so lieben die Spieler ihr *World of Tanks*.

dabei zu, wie sie Miniatur-Panzer zusammenklebten, bemalten und auf kleinen Schlachtfeldern aus Pappe drapierten. Diese Begeisterung übertrug sich auf den jungen Entwickler und der Samen, aus dem bald darauf Wargaming.net erwachsen sollte, war endlich gepflanzt.

Zurück in Weißrussland versammelte er einige Freunde um sich herum und begann die Arbeiten am ersten offiziellen Wargaming-Projekt: die Übertragung des massiven Tabletop-Regelwerks *De Bellis Antiquitatis*, das die antiken Armeen von Römern, Galliern & Co. gegeneinander antreten lässt, auf ein PC-Spiel mit Online-Multiplayer. Der Versuch gelingt und das weißrussische Entwicklergrüppchen kann im Jahr 2000 ein Strategiespiel namens *DBA Online* veröffentlichen, das insgesamt 220 Armeen mit über 1.200 Einheiten bietet.

Hier sammelt das junge Team auch erste Erfahrungen mit Online-Bezahlmodellen, denn wer im Multiplayer von *DBA Online* an den Schlachten teilnehmen will, muss monatlich knapp zehn US-Dollar bezahlen. Das Studio und die Ambitionen wachsen, der gemeinsame Spielgeschmack vermag sich aber nicht mehr von den großen Schlachtfeldern der Menschheitsgeschichte zu lösen. Alle Zeichen im Hause Wargaming stehen auf „virtueller Krieg“ – und so schlagen auch die folgenden Projekte noch tiefer in diese Sparte.

Das nächste Projekt führt Wargaming von den antiken Schlachtfeldern in die ferne Zukunft, Pfei-

genannten „Säuberungsaktionen“ nach Schätzungen mindestens drei Millionen Menschen aus dem Leben riss. Diese Narben sind im modernen Polen noch nicht verheilt, während der 1953 verstorbene Sowjetdikator in Russland und Weißrussland – die beiden wichtigsten Märkte für *World of Tanks* – als Sieger über die deutschen Invasoren verehrt wird.

Trotz der lautstarken Kritik nahm Wargaming das Feature nicht mehr zurück, sondern pochte auf seinen Anspruch, die Panzerschlachten so authentisch wie möglich aussehen zu lassen, obwohl Stalin – Zitat Wargaming – „keine unkontroverse historische Persönlichkeit“ sei. Grenzen ziehe das Unternehmen allerdings dennoch und verweist auf seine „antifaschistische Haltung“: Symbole wie Hakenkreuze oder Hitler-Zitate sollen zu keinem Zeitpunkt im Spiel erlaubt sein. Natürlich weiß das Entwicklerteam aber auch, dass diese Bildsprache im Gegensatz zu Sowjet-Emblemen und Stalin-Sprüchen ohnehin in einigen Ländern verboten ist.

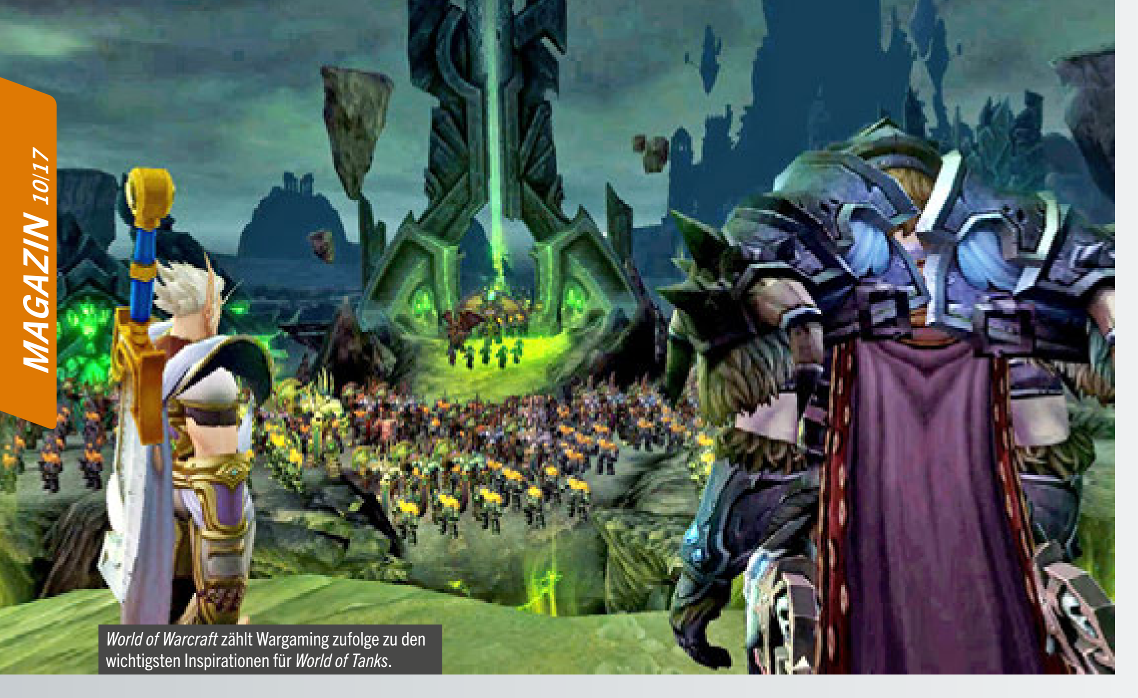
Vom Legionär zum Kampf-Mech

Diese Begeisterung für die moderne Kriegsgeschichte, die auch nach derlei größeren Debatten ungebrochen zu sein scheint, ist tief in der Wargaming-DNA verwurzelt. Dafür verantwortlich ist Viktor Kislyi, der bereits drei Jahre vor der Wargaming-Gründung mit Kriegsspielen experimentierte: 1995 entwickelten er und sein Bruder Jewgenie ein Spiel namens *Iron Age*, das stark von den Rundenstrategie-Giganten *Risiko* und *Civilization* inspiriert war. Der Spieler bewegte Einheiten über eine klassische Hexfeldkarte, konnte verschiedenste Bündnisformen mit anderen Generälen eingehen und schließlich riesige Schlachten in der Frühzeit der Menschheitsgeschichte schlagen.

Die Besonderheit von *Iron Age* lag damals allerdings nicht in seinem Spielprinzip, sondern in der Einbindung des noch frischen Internets: Kislyis Erstlingswerk konnte komplett mit anderen Spielern auf der ganzen Welt gespielt werden. Im wortwörtlichen Herzen dieses Konzepts stand ein Server, der alle Züge in E-Mail-Anhänge umwandelte, diese an die Mitspieler verschickte und anschließend alle „Antworten“ wieder als Spielzug auf das virtuelle Spielbrett übertrug. Besonders groß war die Community von *Iron Age* damals allerdings nicht, das Kislyi heute augenzwinkernd als „das kleinste MMO der Welt“ bezeichnet. Immerhin: Zu den insgesamt vier Mitspielern gehörte unter anderem auch Peter Bityukov, der damals eine Website über die Geschichte der Weltkriegspanzer betrieb und später zu den allerersten Wargaming-Mitarbeitern gehören sollte.

Ein wichtiger Einfluss auf Kislyi war neben den ersten Erfahrungen, die er mit *Iron Age* sammelte, ein längerer Aufenthalt in den USA, wo er erstmals in Kontakt mit der amerikanischen Tabletop-Szene kam. Hier sah er leidenschaftlichen Hobby-Spielern


Wargaming nimmt es sich hin und wieder heraus, neue Spaßmodi in *World of Tanks* zumindest vorübergehend anzubieten.


World of Warcraft zählt Wargaming zufolge zu den wichtigsten Inspirationen für *World of Tanks*.

le werden durch Raketenwerfer und Ritter durch futuristische Panzer-Mechs ersetzt: *Massive Assault* heißt das neue Spiel, das lose auf den rundentaktischen Regeln von *Iron Age* basiert, komplett in 3D-Engine entwickelt wurde und in einer Solokampagne eine durchaus kompetente KI bieten kann.

Ein großer Schritt für Wargaming, der sich abermals auszahlt – auch wenn dieses Mal vor allem das Release-Timing in die Hände des weißrussischen Teams spielt: Als *Massive Assault* 2003 erscheint, herrscht im Strategie-Genre eine ungewohnte Ebbe. Fan-Favoriten wie *Battle Isle* oder *Panzer General* ließen schon lange nichts mehr von sich hören, während *Heroes of Might & Magic* erst kürzlich seine Fans mit einem misslungenen vierten Teil verprellt hatte. Damit fällt *Massive Assault* auf durchaus fruchtbaren Boden und zieht noch zwei Nachfolger – *Massive Assault: Domination* (2005) und *Massive Assault Network 2* (2006) – nach sich. Die Kritiken der beiden Fortsetzungen stehen allerdings im Schatten des Franchise-Auftaktes und so entschließt sich Viktor Kislyi für eine Kursänderung von Wargaming: Krieg soll es weiterhin geben, nur wird dieser anders aussehen.

Die Geburt von World of Tanks

Mit *Operation Bagration* (2008) und *Order of War* (2009) wagt sich das weiterhin wachsende Entwicklerteam in die Sphären der Echtzeitstrategie und inszeniert in beiden Spielen erstmals Gefechte im Zweiten Weltkrieg. Die Spiele ernten von Kritikern weltweit die etwas undankbare Beschreibung „grundsolide" und verschwinden angesichts der damaligen starken Konkurrenz von *Company of Heroes* oder *Rome: Total War* schnell wieder vom Radar der Genre-Fans.

Daraufhin wendet sich Kislyi vom Strategie-Genre ab und setzt den Stift für das Konzept von *World of Tanks* an, das deutlich sichtbar ein Kind seiner Zeit werden soll: Denn während Ende der 2000er-Jahre klassische Strategiespiele immer seltener zu den Verkaufsschlagern gehören, befindet sich das Online-Gaming stark im Kommen und setzt mit Blizzards *World of Warcaft* einen Meilenstein, der binnen kürzester Zeit täglich zehntausende Spieler auf die Server lockt.

Kislyi will diesen Erfolg wiederholen, verzichtet für seine Spielidee aber auf die MMORPG-typischen Raids, Quests oder Crafting-Features, sondern will sich ganz auf schnelle, actiongeladene und taktische Online-Gefechte konzentrieren. Inspiriert von der Online-Seeschlachtsimulation *Navy Field*, die damals in Russland unheimlich erfolgreich war, verwirft das Entwicklerteam die ursprünglichen Ideen von Fantasy-Arenakämpfen oder Steampunk-Simulationen und beginnt mit der Entwicklung von *World of Tanks*. Im Jahr 2010 startet ausschließlich für russische Spieler eine geschlossene Beta-Phase, die nur fünf Panzermodelle und eine Karte bietet.

Drei Monate später sind bereits 40.000 Beta-Spieler registriert und eine moderne Erfolgsgeschichte nimmt ihren Lauf: *World of Tanks* wird schnell zum Geheimtipp innerhalb der osteuropäischen Spieleszene und kann im selben Jahr kurz nach seiner Veröffentlichung 35.000 aktive Spieler sowie 150.000 Beta-Tester aus Westeuropa auf den Servern versammeln. Im Fahrtwasser von *World of Tanks* erscheinen schließlich auch Umsetzungen für Flugzeuge und Kriegsschiffe – aber vor allem *World of Warplanes* (2013) kann an den gigantischen Erfolg der Panzerschlachten nicht ganz anschließen. Zu komplex und zu träge spielen sich die Gefechte in der Luft, sodass viele Spieler wieder zu ihren Panzern zurückkehren. Die Seeschlachten von *World of Warships* (2015) sind hingegen auch zwei Jahre nach dem Release äußerst beliebt.

Der Blick nach vorn

Wie sieht die Zukunft für *World of Tanks* aus? Wenn wir dem Entwicklerteam glauben dürfen, so steht die Marschrichtung bereits längst fest: eSport, Virtual Reality und ein noch engerer Austausch mit der gigantischen Community. Im Interview erklärte uns Max Chuvalov, der im Hause Wargaming derzeit als Hauptverantwortlicher die eSport-Mütze trägt, dass der elektronische Wettbewerb und die verschiedenen Franchises der Weißrussen mittlerweile fest verwachsen sind. Bereits seit 2013 veranstaltet Wargaming mit den „Grand Finals" jährlich ein gigantisches *World of Tanks*-Turnier, das mittlerweile den VTB-Eispalast in Moskau füllen kann und bei dem Gewinnern 300.000 Dollar Preisgeld in die Hände gedrückt werden. Die Kluft zwischen Profis und „Normalsterblichen" soll allerdings möglichst klein gehalten werden. Wargaming-CEO Kislyi beschreibt diese Mentalität bereits 2016 in einem Interview mit dem Branchenmagazin IGM mit einem klaren Bild vor Augen: „Du startest als Einzelspieler, danach tust du dich mit deinen Freunden zusam-



DBA Online gehört zu den ersten Spielen des Wargaming-Portfolios.


Die *Massive Assault*-Reihe hat schon eine gewisse Ähnlichkeit mit *World of Tanks*.


Die „Grand Finals“ sind ein wichtiges Standbein für die Zukunftspläne von Wargaming.

men. Vielleicht spielst du dann die ersten Ranglisten-Matches und probierst dich in Modi 3-gegen-3 oder 7-gegen-7. Der Weg führt dich schließlich zu Clans und abschließend zum eSport auf die große Bühne. Das amerikanische Team von eClipse beispielsweise ist diesen Weg gegangen und hat es bis in die Grand Finals 2016 geschafft. Plötzlich waren sie einfach da und dürfen mit den großen Teams mitspielen. Gestern warst du noch ein normaler Spieler, heute kämpfst du um Preisgelder.“

Neben den Ambitionen im eSport ist Wargaming allerdings auch zum Sprung in die virtuelle Realität bereit. Nachdem in den vergangenen Jahren erste Virtual-Reality-Demos vor allem im Sinne von Serious Games entwickelt wurden, die beispielsweise das historische Design der Spielpanzer vorstellen, könnte aus diesen Anfängen durchaus noch mehr werden – zumindest, wenn sich der Markt richtig entwickelt, wie uns VR-Verantwortlicher Alexander Bobko erklärt. „Die Diskussionen rund um Virtual Reality einfach auszublenden, ist quasi unmöglich und wir behalten diese Technologie definitiv im Auge“, sagt Bobko. „Allerdings ist es noch immer viel zu früh, das vollständige Potenzial von VR zu erfassen. Trotz aller bisherigen Projekte und Forschungen in diesem Bereich ist die Technologie noch immer nicht im Mainstream angelangt. Erst, wenn das passiert ist und sich auch wirklich viele Menschen mit VR aktiv beschäftigen, dann kommt diese Technik für ein so großes MMO wie *World of Tanks* in Frage. Darum nutzt Wargaming bis auf weiteres VR und Augmented Reality weiterhin im Kontext der Serious Games, um so auch diesem Markt beim Wachsen zu helfen.“

Bei all den neugierigen Blicken in die Zukunft scheint Wargaming allerdings die Bedürfnisse seiner Community fehlinterpretiert zu haben: In der jüngeren Vergangenheit von *World of Tanks* gab es einige Beispiele, in denen neue Funktionen wie die berüchtigte Premium-Munition oder Schriftzüge, die die Statistiken eines Panzers deutlich verbessern, für ordentlich Ärger gesorgt haben. Der unüberlegte Griff in das „Pay-2Win“-Klo passierte dem Entwicklerteam wiederholt und stieß entsprechend auf wenig Begeisterung. Daraus will man aber nun endlich gelernt haben, wie uns Chuvalov und Bobko im Interview versprechen.

„Der vielleicht wichtigste Grund für den Erfolg von *World of Tanks* ist, dass sich das Spiel ständig verändert und damit über die Jahre hinweg immer auf dem Radar bleibt. Dafür befinden wir uns im ständigen Austausch mit den Spielern, die uns dabei beraten, welche Richtung neue Updates einschlagen sollen. Ebenso offen sind wir für Feedback, wenn wir neue Features entwickeln oder das Spiel irgendwie erweitern wollen.” Nicht zuletzt wurde das Entwicklerteam in den letzten Jahren auch um mehr und mehr internationale Mitarbeiter ergänzt, um es Wargaming einfacher zu machen, in die verschiedenen Spielermärkte hineinzuhorchen.

Der Erfolg in der Vergangenheit wie auch der Erfolg in der Zukunft von *World of Tanks* und Wargaming bauen ganz auf der Loyalität und Unterstützung der riesigen Community auf. Wie gut das weißrussische Studio dieses Verhältnis weiterhin pflegen wird, dürfte schlussendlich darüber entscheiden, ob wir *World of Tanks* sowie *World of Warships* und andere MMOs auch noch in zehn Jahren in einem Atemzug nennen. ❑

DIE GESCHICHTE VON WARGAMING

1995: Victor Kislyi und sein Bruder Jewgenie entwickeln *Iron Age*, das stark an *Risiko* und *Civilization* angelehnt ist. Es besitzt einen Online-Multiplayer-Modus, aber nur eine Handvoll Freunde spielen mit.

1998: Die Kislyi-Brüder gründen zusammen mit drei Studienkameraden Wargaming mit Sitz in Minsk, Weißrussland.

2000: Wargaming veröffentlicht seinen ersten Titel *DBA Online*, der auf dem Regelwerk eines Tabletop-Spiels basiert und in der Antike spielt.

2003 bis 2006: Wargaming versucht, die *Massive Assault*-Reihe im Markt zu etablieren. Der erste Teil kommt gut an, aber das Konsumenteninteresse ebbt bald spürbar ab.

2009: Mit *Order of War* erkundet Wargaming erstmals den Zweiten Weltkrieg als Setting für ein Strategiespiel.

2010: Erfolgreicher Release von *World of Tanks* nach einer längeren Beta-Phase in Russland.

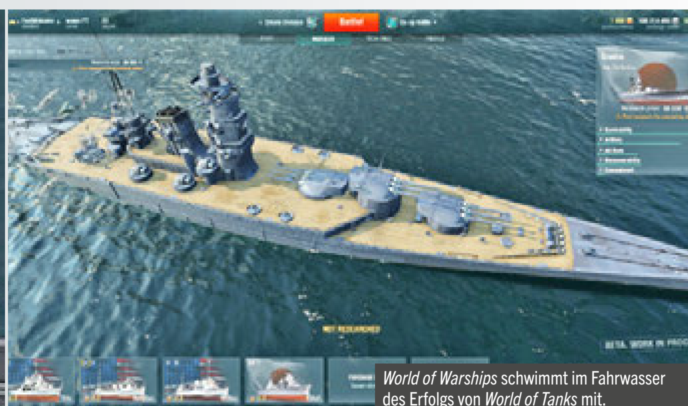
2011: *World of Tanks* öffnet seine Server für die USA, Europa und China.

2013: Veröffentlichung von *World of Warplanes*. *World of Tanks* schafft erstmals den Sprung ins Guinness-Buch der Rekorde für seine aktive Spielerzahl.

2015: Release von *World of Warships*, das im Gegensatz zu *World of Warplanes* noch weiterhin erfolgreich ist.

2016: In Zusammenarbeit mit dem National Museum of the Royal Navy entwickelt Wargaming eine VR-Simulation, die ein Kriegsschiff aus dem Ersten Weltkrieg komplett rekonstruiert und begehbar macht.


Navy Field zählt ebenfalls zu den großen Inspirationen von *World of Tanks*.


World of Warships schwimmt im Fahrwasser des Erfolgs von *World of Tanks* mit.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 10/2007

Von: Peter Bathge

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

▶ Nach *Die Sims* dachten wir, Will Wright könnte übers Wasser gehen. Mit *Spore* übernahm sich der Maxis-Gründer aber gewaltig. Bei unserer Vorschau glaubten wir noch an den Traum von der Evolutions-Sim.



Making of PC Games

Zum Jubiläum ließen wir uns in die Karten schauen.

Die 181. Ausgabe erinnerte an die Entstehung der PC Games im Jahr 1992. Der große Rückblick zum ältesten bestehenden Spieleheft fiel dabei aber überraschend klein aus, zumindest wenn man den Zollstock anlegt: Anekdoten und Titelbilder aus den vergangenen 15 Jahren wurden als Teil eines 36 Seiten starken Booklets auf das Format DIN A6 komprimiert. Darin zu lesen waren unter anderem Geschichten über Cover-Disketten, *Command & Conquer* (Petra Fröhlichs Lieblingssatz: „Kane is back!“), peinliche Gestaltungs-Fails bei der Titelseite (plastikblauer Roboter vor gelbem Hintergrund?), das Warten auf *Gothic 3* und die anschließende Enttäuschung oder die Kolumnen von Komiker Michael Mittermeier. Die anno 2007 noch jungen Redakteure Schütz, Horn, Steidle & Co. erinnerten sich derweil, was sie vor 15 Jahren (aus heutiger Sicht 25) so angestellt haben, während 1992 in einem Keller in Nürnberg die allererste PC Games entstand. Der eine spielte so viel Game Boy, dass sein Notendurchschnitt in der Grundschule absackte, der andere zockte *Turrican* am Amiga in Unterhose und der Nächste las bereits die Erstausgabe von PC Games – nachdem er sie seinem Bruder geklaut hatte! Aber damit nicht genug, denn die Redaktion schaute nicht nur zurück, sondern lieferte auch erstmals einen umfassenden Blick hinter die Kulissen: Wie entsteht eigentlich so ein Heft? Von der Konzeption über die Spieletests bis hin zur Vertonung der Videobeiträge auf DVD und zum Layout der Artikel: Jeder Schritt der Produktion wurde in dem handlichen Heftchen durchleuchtet, auch die Arbeit von sonst für den Leser nicht auf Anhieb sichtbaren Verlagsabteilungen wie Lektorat, Anzeigenverkauf und Vertrieb stand erstmals im Rampenlicht.

Grafikreferenz

Strangehold legt Levels in Schutt und Asche.



„Spieler bekommen den Chemiebaukasten der Actionspiele“, jubelte Sebastian Weber und meinte damit den unter Einbeziehung von Regisseur John Woo entstandenen *Max Payne*-Konkurrenten. Entwickler Midway gibt es seit 2010 nicht mehr und die damals in höchsten Tönen gelobte Prachtgrafik von *Strangehold* inklusive umfangreicher Zerstörungseffekte und spektakulärer Zeitlupenschießereien wirkt aus heutiger Sicht vergleichsweise grob. Damals konnte man der Ballerlei einen gewissen Wow-Effekt aber nicht absprechen, fehlender spielerischer Abwechslung, seichter Story und dümmlicher Gegner-KI zum Trotz. Belohnt wurde das mit 84 Spielspaßpunkten und dem damals noch vergebenen Grafikreferenz-Award. Die deutsche Version von *Strangehold* kam trotz Altersfreigabe ab 18 Jahren unters Messer und erschien in einer geschnittenen Fassung. Neben den Ragdoll-Effekten fehlten auch erkleckliche Mengen roten Lebenssaftes. Schon 2007 schräg: Körpertreffer wurden statt durch Blutfontänen mittels Staubwolken (!) angezeigt.

Massiver Atomschlag

Als Ubisofts Schwedenstudio noch RTS-Hits machte.

Das weiß heute kaum noch jemand, aber Massive Entertainment, die Entwickler des Multiplayer-Action-Rollenspiels *The Division,* galten mal als Experten für Echtzeitstrategie! Nach zwei Teilen der *Ground Control*-Serie folgte 2007 *World in Conflict*, bis heute einer der besten Genrevertreter mit 3D-Grafik, besonders im Mehrspielermodus. Nicht umsonst fiel die Testwertung für die Online-Gefechte damals satte fünf Punkte höher aus als die für die Solo-Kampagne. Das Szenario: Russland startet eine Invasion der USA. Mit Infanterie, Panzern, Flugzeugen, Infanterie, Artillerie und sogar Atomraketen wird um jeden Zentimeter gekämpft. Das ist ebenso spektakulär wie herausfordernd und gegen menschliche Spieler immer wieder neu und aufregend. Ein Jahr später kauft Ubisoft die Schweden von Massive und integriert das Studio in die FIrmenstruktur. Ob nach *The Division* (2016) jetzt wieder ein RTS folgt? Schön wär's!



Die schönsten Zitate des Monats

Redakteure und Entwickler reden viel, wenn der Tag lang ist. Vor zehn Jahren war manches prophetisch, manches im Rückblick lächerlich und manches einfach nur verpeilt.



Das Adventure Al Emmo hat das laut Christian Burtchen peinlichste Packungsmotiv des Monats. Oder war es des Jahres?

Playstation Now startet in Deutschland

Exklusive Playstation-Spiele endlich auch auf PC spielen. Wir haben uns angeschaut, wie Sonys Streaming-Dienst funktioniert und was er taugt.

Von: Matthias Dammes

Seit mehr als drei Jahren betreibt Sony nun bereits in ausgesuchten Ländern seinen Streaming-Dienst Playstation Now. Jetzt ist der Service endlich auch in Deutschland offiziell gestartet. Das ist gerade auch für PC-Spieler interessant, denn über einen eigenen Client lässt sich die umfangreiche Spielebibliothek auch ohne eine eigene Playstation-Konsole nutzen. So bietet euch PS Now die Gelegenheit, endlich auch exklusive Highlights wie *The Last of Us*, die *Uncharted*-Reihe oder *Red Dead Redemption* zu spielen.

Voraussetzungen

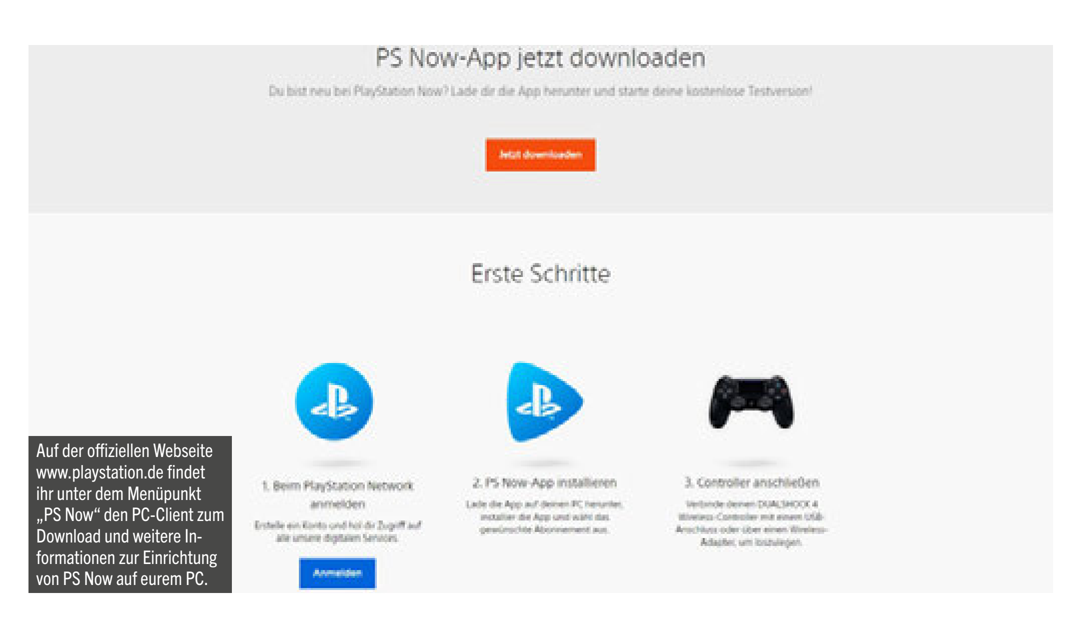
Um PS Now als PC-Spieler zu nutzen, müsst ihr euch einen Account im Playstation Network erstellen und auf eurem Rechner den Client installieren. Euer PC sollte dazu mindestens über Windows 7, eine CPU mit zwei Gigahertz sowie zwei Gigabyte Arbeitsspeicher verfügen. Außerdem setzt Sony mindestens eine Internetanbindung von fünf Megabit pro Sekunde voraus.

Zusätzlich benötigt ihr einen Controller, denn die Spiele sind nicht extra an eine Steuerung mit Maus und Tastatur angepasst. Sony empfiehlt hierfür natürlich die Verwendung eines Dualshock 4 oder mindestens eines Dualshock 3. Ihr könnt allerdings auch andere Gamepads wie den 360-Controller verwenden. In diesem Fall weist euch PS Now darauf hin, dass mit Fremdcontrollern keine Bewegungssteuerung und Touchpad-Funktionen unterstützt werden. Je nach Spiel könnte es hier also zu Problemen kommen. Für die meisten PS3-Spiele dürftet ihr mit jedem Controller jedoch völlig ausreichend ausgestattet sein.

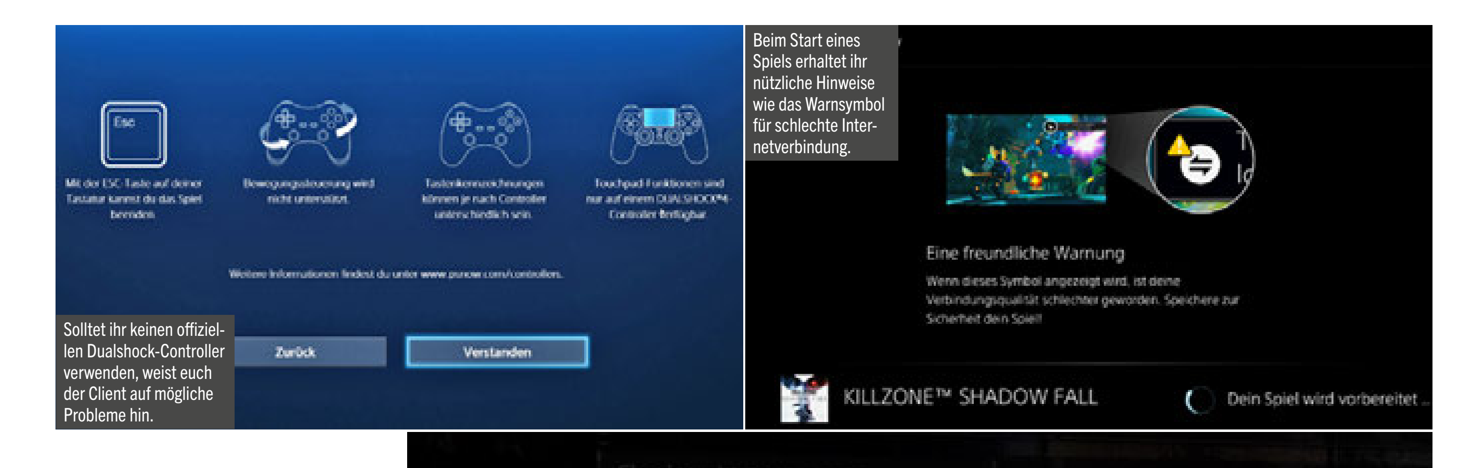
Preishürde

Um die große Bibliothek an Spielen nutzen zu können, benötigt ihr ein Abo des PS-Now-Services, der mit happigen 16,99 Euro im Monat zu Buche schlägt. Das entspricht zwar ungefähr dem monatlichen Preis von 19,99 US-Dollar in den USA, allerdings bietet Sony dort auch ein Jahrespaket für nur 99,99 US-Dollar an, was einem Monatspreis von nur noch rund acht Dollar entspricht. In Deutschland gibt es ein vergleichbares Angebot bisher nicht.

Eine weitere Hürde neben dem hohen Preis dürfte die katastrophale Usability der Account-Verwaltung im PC-Client sein. Während es auf der PS4 relativ einfach ist, ein PS-Now-Abo auch ohne Kreditkarte abzuschließen (die lediglich für die 7-tägige Testphase Pflicht ist, auf die man dann verzichten



Auf der offiziellen Webseite www.playstation.de findet ihr unter dem Menüpunkt „PS Now" den PC-Client zum Download und weitere Informationen zur Einrichtung von PS Now auf eurem PC.



Solltet ihr keinen offiziellen Dualshock-Controller verwenden, weist euch der Client auf mögliche Probleme hin.

Beim Start eines Spiels erhaltet ihr nützliche Hinweise wie das Warnsymbol für schlechte Internetverbindung.

Sobald ihr zehn Minuten lang inaktiv wart, beendet PS Now automatisch das Spiel, um Kapazitäten auf dem Server frei zu machen.

kann), ist uns das auf dem PC auch nach mehrfachen Versuchen nicht gelungen. Ein Klick auf Abbrechen brachte uns lediglich auf die allgemeine Verwaltung der Zahlungsdaten, aus der wir ohne Neustart des Clients auch nicht mehr heraus kamen. Hier muss Sony unbedingt noch nacharbeiten.

Übersichtsprobleme

Der PC-Client von PS Now unterscheidet sich kaum von der App auf der Playstation 4. Das Menü zum Stöbern in der Bibliothek ist nicht sonderlich übersichtlich ausgefallen. Untereinander sind die Spiele in verschiedenen Kategorien wie Genres, bestimmte Hersteller und Top-Spiele eingeteilt. Jede Kategorie lässt sich jeweils seitlich durchscrollen. Bei mehr als 500 Spielen fällt es hier nicht wirklich leicht, den Überblick zu behalten. Hinzu kommt, dass es in der PC-Version offenbar keine Suchfunktion gibt. Uns ist es zumindest während unseres Tests nicht gelungen, eine solche Funktion aufzurufen, die auf der PS4 einfach per Tastendruck zugänglich ist. Immerhin bietet der Client die Option, zwischen Controller- und Maus-Bedienung umzuschalten. Außerdem könnt ihr Favoriten festlegen, die dann in einer eigenen Liste gesammelt werden.

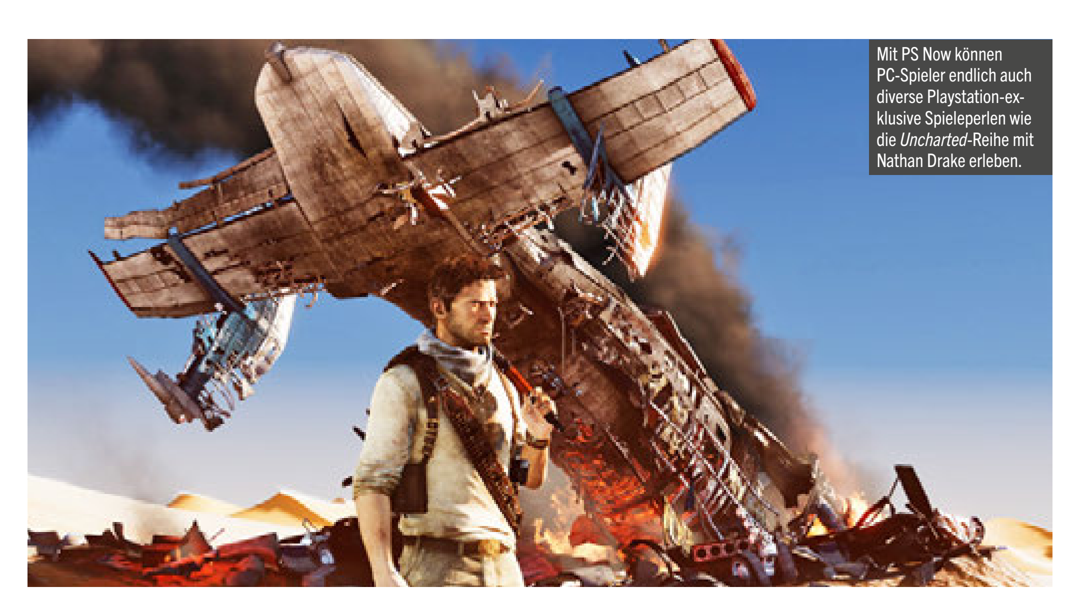
Sobald ihr den Titel eurer Wahl startet, heißt es einige Sekunden warten, in denen der Server das Spiel für den Start vorbereitet. Dieser Vorgang hat bei uns in der Regel rund 30 Sekunden gedauert, aber nie mehr als eine Minute. Während dieser Vorbereitungsphase erhaltet ihr einige wichtige Hinweise für die Handhabung von PS Now. So gibt es zum Beispiel Hinweise auf Einschränkungen, solltet ihr keinen offiziellen Playstation-Controller verwenden. Außerdem stellt euch das Programm einen Warnhinweis vor, der euch während des Spiels eingeblendet wird, sollte sich eure Internetverbindung verschlechtern. In diesem Fall solltet ihr das Spiel vorsichtshalber speichern.

Wenn eure Leitung schon beim Spielstart nicht den Anforderungen entspricht, beendet der Client den Startvorgang und zeigt euch eine entsprechende Fehlermeldung an. Um einen reibungslosen Betrieb des Dienstes zu gewährleisten, ist es wichtig, dass keine anderen Dienste wie Netflix, Youtube oder datenintensive Downloads die Bandbreite belasten. Während des Spielens solltet ihr darauf achten, dass ihr das Spiel nicht einfach für einige Zeit untätig laufen lasst. Sobald PS Now für zehn Minuten keine Eingabe am Controller mehr registriert hat, wird das Spiel automatisch beendet. Wer also eine längere Pause einlegt, sollte das Spiel speichern und beenden.

Flüssige Eingabe

Der eigentliche Spielbetrieb läuft erfreulich reibungslos. Beim Test von einem guten Dutzend verschiedener Titel aus den unterschiedlichsten Genres konnten wir zu keiner Zeit eine Eingabe-Verzögerung beobachten. Selbst bei flotten Ego-Shootern konnten wir keinen Unterschied zur physischen Version des Spiels feststellen. Einzig bei der Darstellung der Spiele wird man gelegentlich daran erinnert, dass es sich um einen Stream handelt. So haben wir hin und wieder eine Kompression des Bildes bemerkt. Es fällt vor allem dann auf, wenn wir die Spiele auf einem großen am PC angeschlossenen Fernseher ausführen. Auf einem normalen PC-Monitor hatten wir das Gefühl, dass das Bild etwas schärfer wirkt.

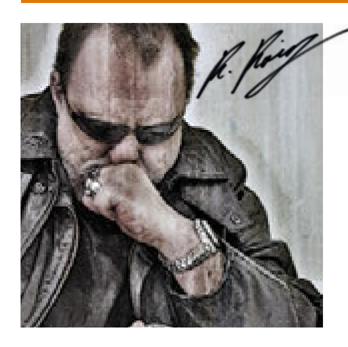
Es wurde Zeit, dass PS Now endlich auch in Deutschland startet und PC-Spielern eine Möglichkeit bietet, bisher unzugängliche Titel zu erleben. Allerdings sollte Sony noch etwas Feinschliff vornehmen, um den Streaming-Dienst für die breite Masse bekannt zu machen. Der hohe Preis (ohne Möglichkeit eines vergünstigten Jahrespakets) und der komplizierte Bezahlvorgang wird viele Spieler abschrecken. Qualitativ sollte der Konzern am Spielemenü und der Bildqualität des Streams arbeiten. ❑



Mit PS Now können PC-Spieler endlich auch diverse Playstation-exklusive Spieleperlen wie die *Uncharted*-Reihe mit Nathan Drake erleben.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT

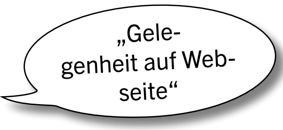


„Aus aktuellem Anlass (mein Kochbuch ist endlich fertig!) möchte ich ein paar Gedanken dazu aufwärmen, ehe mich andere in die Pfanne hauen.“

Es ist keineswegs so, dass ich etwas gegen Menschen hätte, die Tofu mögen – ich rühr ihn nur nicht an (den Tofu, nicht den Menschen). Diese Abneigung ist kein Vorurteil, sondern ein Urteil! Eigentlich habe ich bezüglich Nahrung keine Befangenheiten. Ich aß Pastetchen, die es überall in Portugal zu kaufen gibt und die mit Fleisch, Fisch, Gemüse oder Obst gefüllt werden. Bisweilen machte es mir zwar Angst, wenn die Inhaltsstoffe nicht klar einer dieser Gruppen zugeordnet werden konnten, aber davon ließ ich mich nicht abstoßen. Ich habe mich selbst im tiefen Asien nicht von gebratenen Heuschrecken abschrecken lassen, die sich als erstaunlich genießbar herausstellten. Lediglich die dort auch angebotenen gebratenen Käferlarven sorgten für eine überraschende Magenentleerung meinerseits. Noch weiter östlich kam ich in den zweifelhaften Genuss von Eiern, welche unter der Schale in schillerndem Purpur erstrahlten und rochen, wie ein Dixi-Klo in Wacken. Schlimmer empfand ich nur noch die in England angebotene Pfefferminzsauce. Selbst meine geliebte bayrische Küche hält so manche gruselige Häppchen bereit, wie zum Beispiel den Presssack, dessen Inhaltsstoffe nur von Metzgersvater zu Metzgerssohn weitergegeben werden – in der Regel laut lachend. Es gibt zwei Sachen, die man nie in Bayern zu sehen bekommt: die Baustelle von einem neuen McDonalds und einen Metzger, der Presssack isst.

Tofu habe ich natürlich auch versucht und festgestellt, dass man ihn zwar essen kann, aber keineswegs muss. Im besten Fall imitiert er in gebratenen Nudeln eine Fleischeinlage, nur dass das Original beim Kauen nicht quietscht. Zu den Nahrungsmitteln, bei denen ich es bei einem Versuch belassen habe, gehört auch der weit verbreitete Brokkoli. Als Ziersträuchlein zweifellos putzig anzusehen, jedoch meiner Meinung nach nicht zum Verzehr geeignet. Schon allein sein hochtrabender Name, „Brassica oleracea var. italica Plenck“, schreckt mich ab. In der Industrie kommt das Samenöl von Brokkoli als Schmiermittel, Waschmittelentschäumer und Weichmacher für Kunststoffe zum Einsatz. Dafür kann man ihn auch gerne weiterhin nutzen, nur auf meinem Teller hat er nichts verloren.
All das habe ich vorbehaltlos und mutig gekostet, wenn auch meist nur einmal, was eigentlich sehr vernünftig ist, da ich schon als Kind gelernt habe, dass auch ein zweiter Griff auf die heiße Herdplatte kein angenehmeres Gefühl erzeugt.
Versteht mich nicht falsch – ich habe gar nichts gegen Leute, die Brokkoli und Tofu essen. Ich habe nur etwas gegen diese „Lebensmittel“.
Sollten ihr mich also irgendwann einmal dabei beobachten, wie ich genussvoll ein Gericht mit Brokkoli oder Tofu verzehre, benachrichtigt bitte umgehend die Polizei. Ich wurde entführt und versuche, euch so ein geheimes Zeichen zu geben!

Spamedy



Hallo

Meine Frau und ich haben einen Entwurf für Sie. Bitte kontaktieren Sie uns für diesen Gott Gelegenheit auf Webseite.

William Broeke

Tut mir leid, aber dies verlockende Angebot muss ich leider ablehnen, da mein Gott keine anderen Götter außer ihm befürwortet. Allerdings muss ich zugeben, dass ein Gott, welchen man über das Internet erreichen kann, schon einen gewissen Reiz hätte.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus – logisch – Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Wahlkrampf



Hallo PC Games.

Warum ist die FDP mit vertreten, aber nicht die AFD?

Peter Kuschel

Es wäre extrem hilfreich gewesen, wenn Sie irgendwo vermerkt hätten, dass sich Ihre Anfrage auf

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen könnt, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

die Wahlkampfarena auf der Gamescon bezog. Zumindest vermute ich das jetzt, weil ich sonst schon ein wenig an Ihrem Geisteszustand zweifeln würde, weil Sie diese Frage ausgerechnet uns stellten.

Leider kann ich Ihre Frage dennoch nicht beantworten, da wir mit dieser Aktion rein gar nichts zu tun hatten und ich mir grundsätzlich nichts antue, was von LeFloid moderiert wird. Er mag es mir nachsehen – immerhin liest er ja auch nicht meine Kolumnen.

Reklamation



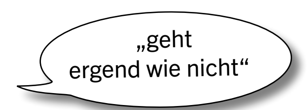
habe Ausgabe 08/17 gekauft hätte gerne sudden strike gespielt bitte um Anleitung oder war das wider ein versuch Auflage zu machen wen, ja hätte ich gerne mein Geld zurück

werner schachten

Werter Herr Schachten, mit Bedauern musste ich Ihre Reklamation zur Kenntnis nehmen. Ja, natürlich war das ein Versuch Auflage zu machen. Wir erhoffen uns tatsächlich den einen oder anderen Käufer aufgrund des beigelegten Codes für Sudden Strike. Dass es sich hierbei nicht um ein Spiel auf der DVD handelt, sondern um einen Steam-Code haben Sie dem Heft sicher entnommen, oder? Vermissen Sie eine Anleitung für Steam oder für das Spiel? Beides hätte eine Anfrage bei Google problemlos geliefert und die dafür aufgewendete Zeit wäre vermutlich geringer gewesen, als Ihr E-Mail-Programm zu starten und diese Zeilen zu tippen, auch wenn Sie aus Gründen der Zeitersparnis auf Anrede, Grußformel und Interpunktion verzichtet haben.

Shop

Hallo Herr rosshirt



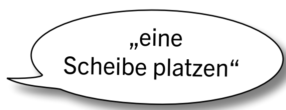
vielen Dank für den Hinweis auf ihren Shop, wo man ältere Hefte noch bestellen kann. können Sie mir das bitte erklären was man bei der Seite machen muss um die hefte zu bekommen ich kapiere es nicht es geht ergend wie nicht ich möchte sie sofern haben

LG Wolfgang J

Leider kann ich Ihre Frage nicht so richtig nachvollziehen. Sie besuchen die Seite „http://shop.computec.de“, suchen sich dort das gewünschte Heft aus, wählen zwischen gedruckter Version oder digitaler und klicken bei der entsprechenden Ausgabe auf den Button „zum Angebot“, der groß, orange und kaum zu übersehen ist. Danach klicken auf „in den Warenkorb“ und dann auf „zur Kasse“. Eigentlich dachten wir, dass dieser Vorgang selbsterklärend sei und auch in allen anderen Online-Shops zur Anwendung kommt, wenn auch in optisch etwas anderer Aufmachung. Wenn Sie uns einen Hinweis geben, was hier einfacher gestaltet werden könnte, lassen Sie es uns bitte wissen.

Fehler des Monats

Lieber Rainer,

in Deiner Rubrik „Einsichten“, Heft 301, hat sich ein kleiner Fehler eingeschlichen – bei der Stelle der durch „Nießen“ eventuell platzenden Scheiben. Ich nehme nicht an, das allein durch genüsliches Geniesen (in einem Smart!) eine Scheibe platzen kann … ? Zugegebenermasen pasiert Dir daß nicht allzu oft… Dieß nehme ich aber endlich mal zum Anlas, Dir und dem Team für viele Jahre der ironischen Bespasung und Information zu danken – zwanzig Jahrgänge stapeln sich bei mir nahezu komplett. Als Retrogamer greife ich gerne noch auf alte Außgaben zurück!

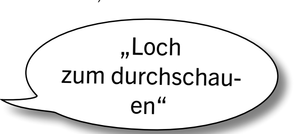
Und grüs' bitte den bößen Wolf von mir: Deine Seiten sind im Heft immer schon die erßten, die ich (bereits voller Vorfreude schmunzelnd) aufschlage …

Weiter so und LG, Emu

Ja, du hast natürlich Recht – da ist mir tatsächlich ein Rechtschreibfehler entgangen. An dieser Stelle bitte meinen vorwurfsvollen Blick in Richtung Lektorat dazu denken. Es hätte wirklich gereicht, mich schlicht darauf hinzuweisen. Ich hätte es auch verstanden, wenn du deinen Hinweis nicht durch überdeutliche Übertreibung und Anhäufung von „s“-, „ss“- und „ß“-UFOs anschaulich gemacht hättest. Ja, Übertreibung macht anschaulich. Aber das hier würde ich als grobkörniges Salz in einem Kratzer bezeichnen. Genüsslich eingerieben – nicht nur aufgestreut! Aber lassen wir das jetzt. Ich nehme deine E-Mail als Testobjekt. Wofür, wirst du, und die anderen Leser sich fragen? Ich möchte in unberechenbaren Abständen testen, ob meine Zeilen regelmäßig oder nur sporadisch gelesen werden. Wenn du also jetzt deine E-Mail hier vorfindest, liest du somit vermutlich regelmäßig. Dann lasse mir bitte deine Anschrift zukommen, und ich werde dir dafür ein wenig wertlosen Plunder von meinem Schreibtisch schicken.

Quiz

Moinsen, handelt es sich bei



den Herren, der auf dem Schreibtisch steht, eventuell um einen Spanner, der gerade ein Loch zum durchschauen bohrt? Eventuell hat er aber auch etwas angestellt und muss nun in der „Stillen Ecke“ verweilen. Vielleicht verrichtet der Herr jedoch seine Arbeit als Hausmeister. Was mich ungemein stört und die Abhilfe technisch recht einfach sein dürfte: man kann die Spieleliste für eure Codes nicht per Suchfunktion durchsuchen, weder mit Strg+h, noch durch Eingabe des Namens, noch durch Eingabe des Anfangsbuchstaben. Vielen Dank und noch einen schönen Tag.

David Bovio

Putzige Idee, aber meines Wissen nach, befinden sich in unserem Haus keine Spanner. Es würde auch kaum Lohnendes zum Spannen geben. An dieser Stelle schon gleich gar nicht. Durch ein Loch an dieser Wand könnte man XYZ sehen. Wer errät, was XYZ ist, gewinnt einen Sonderpreis. Als kleiner Hinweis mag dienen, dass dieses Foto in dem Büro aufgenommen wurde, wo auch mein Schreibtisch steht. Und nein, dieser Herr verrichtet auch nicht seinen Job als Hausmeister. Den hiesigen Hausmeister bekomme ich auch nur zu sehen, wenn meine Art, meinen Dodge abzustellen, gravierend mit seiner Vorstellung von Zucht und Ordnung kollidiert oder ich bisher unentdeckten Parkraum selbstlos erschlossen habe. Merke: Bei knappem Parkraum werden Dodge und Hausmeister zu natürlichen Feinden. Zu deinem Vorschlag möchte ich noch kurz anmerken, dass eine Suchfunktion zweifellos möglich wäre, aber wir sie bisher nicht für zwingend nötig gehalten haben, da die Anzahl von derzeit 42 Codes doch noch halbwegs übersichtlich ist. Wenn andere Leser hier anderer Meinung sind, möge man mich bitte kontaktieren. 42? Echt jetzt? Ist das vielleicht ein Omen?

ROSSI SHOPPT — **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

Wasserbomben- und Schneeballschleuder

Wieder einmal bewahrheitet sich ein Sprichwort. „In jedem Manne steckt ein Kind“ – trifft offenbar zumindest auf mich zu. Selten habe ich mit einem Pressemuster so viel Spaß gehabt wie an dieser Schleuder, welche praktischerweise auch gleich mit 150 Wasserbomben geliefert wird. Angeblich kann man damit bis zu 60 Meter weit schießen. Ich habe es mit ein wenig Übung geschafft, vor meinem Haus in Stellung zu gehen, eine Wasserbombe diagonal über das Dach in den hinteren Garten meines Nachbarn zu schießen und für eine gehörige Überraschung bei seiner Grillfeier zu sorgen. Inzwischen sind alle Wasserbomben verbraucht, das nachbarschaftliche Verhältnis etwas getrübt und ich freu mich schon auf den Winter.

http://www.getdigital.de



BILDQUELLE: WWW.GETDIGITAL.DE

Verschiedenes

„leicht zu belustigen “

Hallo Rossi,

ich kann Deine Argumente für Deinen Dodge mehr als verstehen und wollte Dich mal gegen all die Moralapostel da draußen verteidigen. Gerade im Bereich der Klein- und Kleinstwagen kann ich die verschiedenen Hersteller auch schon längst nicht mehr auseinanderhalten. Da sind mir gute alte Straßenkreuzer zehnmal lieber. Außerdem ist die Entscheidung für ein Auto halt auch stark vom Geschmack und dem Bauchgefühl abhängig und nicht nur von Vernunft, wie es manche selbsternannte Weltenretter gerne hätten. Ich selbst habe mir erst kürzlich, obwohl ich in einer norddeutschen Großstadt wohne, einen schönen großen Land Rover zugelegt und liebe das Auto einfach. Auch wenn es viele kopfschüttelnde (Frauen-) oder auch neidische (Männer-) Blicke auf sich zieht. Vielleicht aber auch gerade deswegen ;-)

Als zweites muss ich hier einmal die ungeliebte und ja auch eigentlich nicht Existente Rubrik des „Fehler des Monats“ wiederbeleben. Es handelt sich zwar nur um einen Buchstabendreher, aber in dem Artikel zu Spielen die nie verwirklicht wurden ist das schon recht Lustig. Im Abschnitt zu Prey 2 heißt es dort, dass man eine Welt Namens Exodus erfroscht. Irgendwie stelle ich mir da jetzt einen Indianer mit ganz langen geknickten Beinen vor, der wild umher springt um die Welt zu erfroschen. Naja, bin halt Beamtenkind und leicht zu belustigen. Zu guter Letzt kommt dann natürlich noch, wenn ich schon mal schreibe, das „wer bin ich“ Spiel. Ich glaube es handelt sich um den Kollegen Sandqvist, welcher sich hier als Hausmeis…. Sorry, Facility-Manager betätigt. So, dass soll dann auch genug der Nerverei sein. Macht weiter so wie bisher, ganz besonders Du.

Beste Grüße: Dennis

Vielen Dank für deine moralische Unterstützung. Leider wird es inzwischen gerne vergessen, dass so ein Auto nicht nur fahren, sondern im Idealfall auch Spaß machen soll. Mit dem Essen ist es genauso – es soll den Körper nicht nur mit allem Nötigen versorgen, sondern auch gut schmecken. Ich lasse mir meinen GOD (grumpy old Dodge) jedenfalls nicht madig machen. Immerhin hat er eine grüne Plakette und wurde somit mal als umweltfreundlich eingestuft. Bei allem Verständnis hege ich aber inzwischen die Vermutung, dass Umweltschutz bisweilen zu einem Finger verkommen ist, mit dem der Verbraucher so lange gepikst wird, bis er endlich ein neues Produkt kauft. Manchmal ist dieser Finger sogar der Mittelfinger! Jeder der einst einen Diesel gekauft hat, der damals als umweltfreundlich galt, wird hier wohl zustimmend nicken. Und ich prophezeie jetzt, dass es dereinst selbst die gelobten Elektroautos treffen wird, wenn erst genug im Umlauf sind. Wenn dies eingetreten ist, könnt ihr mich dann alle mal … Seher nennen!

Für einen FdM hat dein Fundstück nicht gereicht. Und um ehrlich zu sein, ist es eigentlich auch zu lustig. Dem Kollegen mein Dank für die Erfroschung neuer Welten. Jetzt, wo du es sagst, fällt es auch mir auf, dass der Martin (Quiz vom Vormonat) eine gewisse Ähnlichkeit mit unserem Matti hat, zumindest was die Anzahl der Arme, Beine und Köpfe angeht.

Mehr Shop



Hallo PC Games!

Vielen Dank für den Hinweis auf Ihren Online Shop, wo man Ausgaben nachbestellen kann. Leider haben Sie meine letzte Anfrage aber komplett falsch verstanden. Ich möchte nicht ganzen Hefte nachbestellen, sondern nur die Artikel daraus, die mich auch interessieren. Wie gehe ich da vor?

Beste Grüße: Thomas Lindemann

Wenn Sie nur einzelne Artikel nachbestellen möchten, muss ich Sie leider um etwas Geduld bitten. Demnächst führen wir unseren Premium Shop ein, wo dies möglich ist. Dort wird es dann auch die Möglichkeit geben, sich als First-Class-Kunde zu registrieren. Bei Bestellungen unser FC-Kunden kommt der Redakteur persönlich vorbei und liest die gewünschten Artikel vor. Unser Premium Shop soll übrigens gleichzeitig mit der De-Luxe-Version von Amazon Prime starten, wo man dann nicht mehr nur die kompletten Filme kaufen (und auch bezahlen) kann, sondern nur die Szenen des Films bezahlt und geliefert bekommt, welche einen auch interessieren. Der Rest wird nicht gestreamt und berechnet.

Quiz



Servus Rainer,

ich bin ein absolutes Fangirl Deiner Rumpelkammer. Die hübsche junge Dame ist eure Volontärin, Paula Sprödefeld. Ich wünsche dir einen guten Start in die neue Woche (da du wahrscheinlich diese E-Mail erst am Montag lesen wirst)

Liebe Grüße: Nicole Suchy

Leider (in diesem Fall nicht geheuchelt – es tut mir wirklich leid) bist du bei der Ziehung zum Quiz leer ausgegangen, obwohl du natürlich richtig getippt hast. Ich veröffentliche deine E-Mail auch nur, weil ich mich so sakrisch (im Hochdeutschen gibt es leider keinen adäquaten Ausdruck dafür) gefreut habe, ein Fangirl (!) zu haben. Ich wollte damit halt ein wenig protzen.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.

Michael auf den Spuren von Indiana Jones in Jordanien.

Unspektakulär, aber entspannt: Achim allein zuhause.

Frank im Legoland.

Rossis Speisekammer

Heute: KFC Copy

Wir brauchen:

- 1 Kopf Weißkohl
- 1 Karotte
- 1 kleine Zwiebel
- 1 TL Salz
- schwarzer Pfeffer
- 1 Tasse Milch
- 1/2 Tasse Sahne (Buttermilch geht auch)
- 2 EL Mayonnaise
- 2 EL Zitronensaft
- 1 EL weißen Weinessig


Foto: Fotolia / © stockfotocz

Der Krautsalat von KFC ist sehr lecker und beliebt. Allerdings kann man ihn auch ganz leicht selbst herstellen!

Zuerst schneiden wir den Kohl klein. Nun kommt ein Trick meiner Oma zur Anwendung: Unter Zugabe von Salz kneten wir den Kohl kräftig durch. Dadurch tritt reichlich unerwünschtes Wasser aus, welches wir wegschütten. Nun schnippeln wir die Möhre und die Zwiebel so klein wie möglich – wohl dem, der eine Küchenmachine hat. Aber auch mit einer groben Käsereibe oder einem Messer funktioniert das.

Alle anderen Zutaten vermischen wir und heben sie dann unter das klein geschnippelte Gemüse. Jetzt sind wir im Prinzip schon fertig. Allerdings schmeckt frischer Krautsalat nicht sonderlich gut. Lasst ihn vor dem Essen für ein paar Stunden – oder besser über Nacht – in einer abgedeckten Schüssel im Kühlschrank ruhen.

Wie hat es dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

Seite 106 Wie läuft *Destiny 2* auf dem PC? Um das zu ermitteln, testen wir die Beta-Version des Shooters mit drei Konfigurationen.

4K-Optik bei den Konsolen nur fake?



Frank Stöwer

4K, also eine Bildschirmauflösung mit 3.820 x 2.160 Pixeln, war das Buzzword der diesjährigen Gamescom. Jeder neue Titel, der dort präsentiert wurde, lief laut den Machern auch in 4K. Wenn es um die PC-Versionen kommender Blockbuster wie *Far Cry 5*, *SW: Battlefront 2* oder *Assassin's Creed: Origins* geht, die auf einem potenten Präsentationsrechner liefen, wird das wohl richtig sein. Wie aber steht es mit der 4K-, fachlich genau gesagt, der UHD-Optik, wenn das Präsentationsmedium eine PS4 Pro oder Xbox One X ist? Befragt man die Techniker bei Sony oder Microsoft, dann sind beide Konsolen in der Lage, die UHD-Auflösung mal mit 30 Fps, mal mit 60 Fps mithilfe der überarbeiteten Hardware im Inneren darzustellen. Was man nicht verrät, ist, wie dieses Ziel erreicht wird. Als einziger Titel der Messe bot *Forza Motorsport 7* auf der Xbox One X Rennspaß mit 3.840 x 2.160 Pixeln und 60 Fps. Bei vielen anderen Titeln wird die Auflösung hochskaliert oder werden Details reduziert, damit das Spiel zumindest mit konstanten 30 Fps über den Monitor flimmert. Prominente Beispiele sind *Far Cry 5* oder *Assassin's Creed: Origins* (Xbox One X/PS4 Pro). Da bleibt dann doch der PC meine Spieleplattform Nummer eins. Hier kann man mit einer Mittelklasse GPU in der WQHD-Auflösung (2.560 x 1.440) mit 60 Fps und einer dank allen Details sehenswerten Grafik zocken.

Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich dafür investieren? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenz-PCs aus drei Preiskategorien.





25 JAHRE: PC GAMES FEIERT JUBILÄUM!

Happy Birthday PC GAMES!

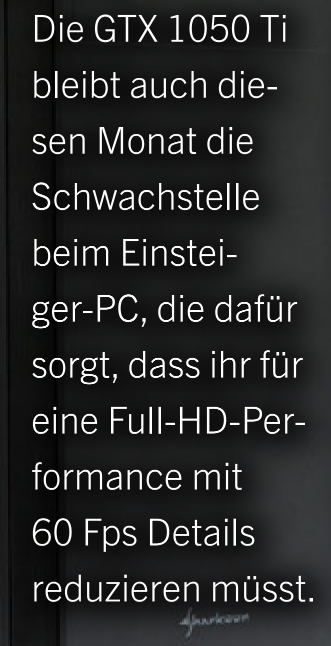


SHAKES UND FIDGET und das ganze Team von PLAYA GAMES wünschen der PC GAMES zum 25. Geburtstag alles Gute!

Die PC-Games-Referenz-PCs

EINSTEIGER-PC

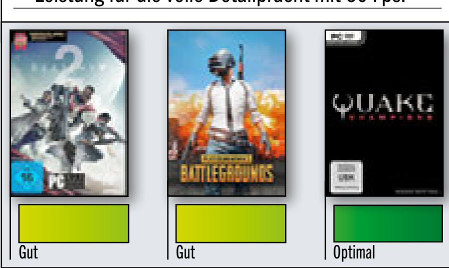
€ 763,-



Die GTX 1050 Ti bleibt auch diesen Monat die Schwachstelle beim Einsteiger-PC, die dafür sorgt, dass ihr für eine Full-HD-Performance mit 60 Fps Details reduzieren müsst.

GUTE FULL-HD-SPIELELEISTUNG

- Um *Destiny 2* mit 60 Fps zu spielen, müsst ihr in den Grafik-Optionen das Preset „Hoch" wählen.
- Der Mehrspieler-Shooter *Playerunknown's Battlegrounds* läuft mit „hohen" Grafikdetails flüssig.
- Bei *Quake Champions* hat die GTX 1050 Ti genug Leistung für die volle Detailpracht mit 60 Fps.



CPU

Hersteller/Modell: AMD Ryzen 3 1300X + Wraith Stealth (Boxed Kühler)
Kerne/Taktung: 4c/4t/3,4 GHz (Turbo: 3,8 GHz)
Preis: 122 Euro

ALTERNATIVE

Intels **Core i3-6300 (2c/4t/3,8 GHz)** liegt preislich mit **124 Euro** auf dem **selben Niveau** wie der **R3 1300X**, ist in Spielen aber messbar langsamer. Wer über mehr Budget verfügt, der sollte aus Leistungsgründen auch den **R5 1400** für **155 Euro** den Vorzug vor dem **Core i5-7400** für **160 Euro** geben.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: Asus GTX 1050 Ti Strix O4G
Chip-/Speichertakt: 1.392 (1.797 Boost)/3.504 MHz
Speicher/Preis: 4 Gigabyte GDDR5/**190 Euro**

ALTERNATIVE

Auch im August beeinflusst der **Booms** um das **Mining** von **Kryptowährungen** wie **Bitcoin** und **Ethereum** noch stark den Grafikartenmarkt. Die Verfügbarkeit der bevorzugt für das Mining benutzten **Nvidia**-und **AMD-Karten** hat sich zwar wieder etwas verbessert, die Preise, beispielsweise für die **Radeon RX 470/570**, bleiben aber auf zu hohem Niveau.

MAINBOARD

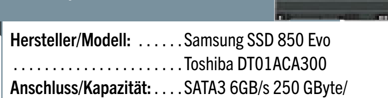


Hersteller/Modell: Asrock AB350M Pro4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): µATX/Sockel AM4 (AMD B350)
Zahl Steckplätze/Preis: 4x DDR4, PCI-E x16 3.0 (1), 2.0 (1), x1 2.0 (1) m.2 (1)/**72 Euro**

ALTERNATIVE

AM4-Platinen mit **X370**-Chip liegen preislich höher als die **B350-Modelle.** Wer eine **X370-Platine** wählt, zahlt für ein Board wie das **Asrock X370 Killer SLI 132 Euro.** Entscheidet ihr euch für eine **Intel-CPU,** benötigt ihr ein **Sockel-1151-Modell** wie das sehr gut bewertete **Asus Maximus VIII Ranger (129 Euro).**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: Samsung SSD 850 Evo / Toshiba DT01ACA300
Anschluss/Kapazität: SATA3 6GB/s 250 GByte/ 3.000 GByte
U/min/Preis: –/7.200/**90 Euro/73 Euro**

RAM



Hersteller/Modell: Crucial Ballistix Sport LT BLS2C4G4D240FSB
Kapazität/Standard: 2 x 4 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: 16-16-16-35/**72 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: Sharkoon BW-9000 (Kunststoff-Seitenfenster, 2 × 140-mm/1 × 120-mm-Lüfter mitgel.)/**66 Euro**
Netzteil: Cougar GX-S550 550W, 80+ Gold (**67 Euro**)
Laufwerk: LG Electronics GH24NSD1, DVD-RW (**11 Euro**)

VRPO V720S GÜNSTIGER RGB-BELEUCHTUNGSKÜNSTLER

Eine mechanische Tastatur mit RGB-Beleuchtung und einer guten Ausstattung gibt es mittlerweile für unter 100 Euro. Unser Spartipp: die Vpro V720S.

Mit ihrem Preis von 90 Euro ist Vpros Gamer-Tastatur mit frei stehenden Tastenschaltern ein Spar-Tipp, allerdings ohne Sparausstattung. Von den fehlenden USB- und Soundanschlüssen sowie der nicht vorhandenen Makro-Direktaufzeichnung abgesehen bietet die V720S alles, was PC-Spieler benötigen. In den Speicher (2 Gigabyte) passen fünf Profile inklusive Makros sowie die für den Game-Modus (M-Taste) programmierte Einzeltastenbeleuchtung. Während bei der Makroaufzeichnung eine ARM-CPU und die Software helfen, ist das Festlegen des individuellen Beleuchtungsprofils per Software kompliziert und unübersichtlich. Die breit gefächerte RGB-Effektpalette (12 Effekte, viele Modi sowie Laufrichtungs- und Frequenzsteuerung) lässt sich dagegen komplett per Tastenkombination (Vpro-Taste + F1 bis F12 sowie die Pfeiltasten) auch an PCs abrufen, auf welchen die umfangreiche Software nicht installiert ist. Je ein Knopf zum Sperren der Win-Taste und des Tons, die 1.000 Hz Polling-Rate, der N-Key-Rollover (NKRO) und eine Handballenablage runden die gut bis sehr gute Ausstattung ab.

Vpro bewirbt die mit **1,66** (**gut plus**) benotete V720S als kompakt, die Tastenblöcke sind aber trotzdem so abgesetzt, dass Blindschreiber nicht daneben greifen. Die Handballenablage ist für Spieler mit langen Fingern und/oder großen Händen zu schmal.



▲ Vier Sondertasten befinden sich oberhalb des Nummernblocks. Hier findet ihr auch die Vpro-Taste zum Aufrufen der Effektpalette.

Die akustisch/haptisch-taktilen Zen-Tech-RGB-Blue-Taster kommen ihren Cherry-MX-RGB-Vorbildern vom Tippgefühl mit 50 cN Auslösdruck und 2 mm statt 2,2 mm Auslöseweg (Gesamthub: 4 mm) sehr nahe. Bei Vergleich der Geräuschentwicklung unterliegen sie jedoch, da sie klapperiger klingen als die von Cherry gefertigten Taster.



MITTELKLASSE-PC

Die dank des Krypto-Minings-Booms nach wie vor leicht überteuerte RX 580 von Asus hat genug Leistung für das ein oder andere Spielvergnügen mit 3.840 x 2.160 Pixel (UHD). Für das Spielen in WQHD müsst ihr keine Details reduzieren.

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i5-7600K + Cooler Master Hyper 612 Ver.2
Kerne/Taktung: .... 4c/4t/3,8 GHz (Turbo: 4,2 GHz)
Preis: .... **215 Euro + 37 Euro**

ALTERNATIVE

Dank einer Preissenkung im August sind **Kaby-Lake-CPUs** nun **günstiger**, so auch der von uns empfohlene Vierkerner **Core i5-7600K**. Soll jedoch AMDs neue **Ryzen-CPU** die Rechenzentrale des Spiele-PCs werden, empfehlen wir den **R5 1600X (6c/12t/3,6 GHz [Turbo: 4,0 GHz])** für **224 Euro**.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Asus Dual Radeon RX 580 OC
Chip-/Speichertakt: ...... 1.257 (1.380 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: .... 4 Gigabyte GDDR5/**330 Euro**

ALTERNATIVE

Da der **Mining-Boom** noch nicht abgeflaut ist, muss man für die **Radeon RX 580** und **GTX 1060/6G** außergwöhnlich hohe Preise zahlen. Im direkten Vergleich kommt die **Asus Dual Radeon RX 580 OC** für **330 Euro** nicht ganz so überteuert daher wie bei der **Zotac GTX 1060 AMP!+** für **350 Euro**, die **weniger Leistung** bietet als die **RX 580**.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asus Maximus VIII Ranger
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (Z170)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (3) 3.0 x1 (3), m.2 (1)/**129 Euro**

ALTERNATIVE

Das **Asus Maximus VIII Ranger** ist das von uns am besten benotete **Sockel-1151-Board** und die ideale Empfehlung für den **Core i5-7600K**. Dem **R5 1600X** spendiert ihr mit dem **Asrock AB350M Pro4 (71 Euro)** einen guten und mit dem **Asus Prime X370-pro (140 Euro)** einen **besser ausgestatten Unterbau.**

RAM



Hersteller/Modell: .... Crucial Ballistix Tactical (BLT2C8G4D30AETA)
Kapazität/Standard: ... 2 x 8 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: .... 15-16-16-35/**165 Euro**

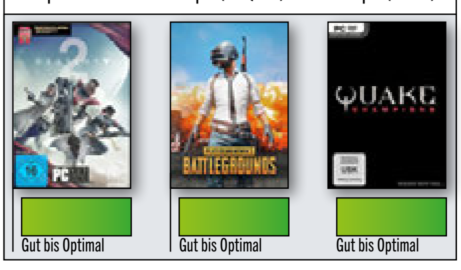
SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 850 Evo, Western Digital Red (WD40EFRX)
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/500 GB/4.000 GB
U/min/Preis: .... –/5.400/**156 Euro/130 Euro**

TEILS TAUGLICH FÜR ULTRA HD

- In Full-HD läuft *Destiny 2* dank RX 580 mit 60 Fps und mehr. In 3.840 x 2.160 halbieren sich die Fps.
- *Playerunknown's Battlegrounds* ist mit allen Details in 1080p (70 Fps) und 1440p (49 Fps) spielbar.
- Bei *Quake Champions* garantiert die RX 580 hohe Fps-Raten von 90 Fps (WQHD) und 50 Fps (UHD).



WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Fractal Design Meshify C (Seitenfenster aus Glas, 2 × 120-mm-Lüfter mitgeliefert)/**85 Euro**
Netzteil: .. Cooler Master V550, 550 Watt, vollmodulares Kabelmanagement, 80+ Gold (**99 Euro**)
Laufwerk: . LG Electronics GH24NSD1, DVD-RW (**11 Euro**)

LIONCAST LK300 RGB: ERGONOMISCHER RGB-BELEUCHTUNGSEFFEKTSPIELER FÜR 120 EURO

Lioncasts LK300 RGB ist ein Preis-Leistungs-Tipp, der eine sehr gute Ergonomie und tolle RGB-Effektpalette mit einem attraktiven Preis von 120 Euro kombiniert.

Die Lioncast LK300 RGB bietet eine sehr umfangreiche Ausstattung. Ihr Highlight ist die RGB-Beleuchtung. Die Beleuchtungspalette des mit einer Chassis-Oberfläche aus Aluminium verzierten Keyboards umfasst nämlich nicht nur 14 Effekte (Fn + M) inklusive Frequenzregelung (Pfeiltaste links/rechts), einen Farbwechselmodus und eine Reset-Funktion für die Vollbeleuchtung (Fn + ESC). Es gibt auch eine Direktaufzeichnung für fünf Profile (Fn + LR), die auf die dreifach belegten Tasten 1 bis 5 zum Abrufen gespeichert werden können. Für individuelle Lichttricks bietet die Software keine Option. Für den Effektwechsel ohne Taste findet man hier aber genauso einen Eintrag wie für die Wahl eines der drei speicherbaren Profile und die einfache Makroprogrammierung. Letztgenannte verfügt zusätzlich über eine Direktaufzeichnungsfunktion. Dazu kommen sechs Sondertasten (u. a. Win-Tastensperre) sowie sechs Makro- und Multimedia/Office-Knöpfe (Doppelbelegung F1 bis F12).

Die Handballenablage könnte breiter sein, garantiert aber auch Spielern mit langen Fingern eine sehr gute Ergonomie. Schade, dass Lioncast die F-Tastenreihe zu nah ans Haupttastenfeld platziert, denn Blindschreiber lösen schnell die F11/F12- anstelle der Backspace-Taste aus. Mehr Kritikpunkte lieferte die mit **1,50** (**Sehr gut minus**) bewertete LK300 nicht und überzeugte in der Praxis mit ihren roten Kailh-RGB-Tastern. Die lassen sich schnell hintereinander auslösen, produzieren aber im unteren Bereich des Tastenfeldes ein „Ping"-Geräusch.



▲ Lioncasts LK300 RGB verfügt über sechs Gummidom-Tasten für die Direktaufzeichnung/das Abspielen von Tastenmakros.



HIGH-END-PC

Für ein ruckelfreies Spielvergnügen in der fordernden UHD-Auflösung ist die RX Vega 56 zu renderschwach. Das schaffen nur Bolide wie die RX Vega 64 oder die GTX 1080 Ti.

CPU



Hersteller/Modell: .... Core i7-7700K + ... EKL Alpenföhn Brocken 3
Kerne/Taktung: .... 4c/8t/4,2 GHz (Turbo 4,5 GHz)
Preis: .... **299 Euro** + **44 Euro**

ALTERNATIVE

Wie der für den Mittelklasse-PC empfohlene **Core i5-7600K** ist auch der **Core i7-7700K** günstiger geworden. **AMD-Fans** sollten beim **R7 1700** (**290 Euro** + **Wraith Spire LED**) zuschlagen. Die **Ryzen-CPU** ist jedoch langsamer als der **i7-7700K**.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE

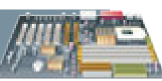


Hersteller/Modell: .... Powercolor Radeon RX Vega 56,
Chip-/Speichertakt: ..... 1.156 (1.847 Boost)/800 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte HBM 2/**566 Euro**

ALTERNATIVE

Mit der **Radeon RX Vega 56/64** kann sich AMD wieder im High-End-Segment behaupten und macht **Nvidias GTX 1070/1080/1080 Ti** Konkurrenz. Dabei bietet die empfohlene **RX Vega 56** ungefähr dieselbe Leistung wie die **GTX 1080**.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... MSI Z270 Gaming Pro Carbon
Formfaktor/Sockel (Chipsatz):. ATX/Sockel 1151 (Z270)
Zahl Steckplätze/Preis: ...... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (3), 3.0 x1 (3), m.2 (2)/**172 Euro**

ALTERNATIVE

Wer den **R7 1700** nutzt, benötigt eine **Sockel-AM4-Platine**. Unser Tipp wäre das **Asrock X370 Killer SLI** mit **AMD X370-Chipsatz** für **130 Euro**. Wer sparen muss montiert den **i7-7700K** auf das **Asus Maximus VIII Ranger** (**129 Euro**).

RAM



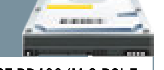
Hersteller/Modell: .... G.Skill Flare X .... (F4-3200C14D-16GFX)
Kapazität/Standard: ... 2 x 8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: .... 14-14-14-34/**185 Euro**

GTX 1080: FÜR WQHD OPTIMAL

- In *Destiny 2* müsst ihr nur wenige Details reduzieren, um in WQHD mit 60 Fps spielen zu können.
- Die RX Vega 56 garantiert bei *Playerunknown's Battlegrounds* hohe Details in der WQHD-Auflösung.
- Zugunsten hoher Fps-Raten solltet ihr bei *Quake Champions* auf eine UHD-Auflösung verzichten.

Optimal (WQHD) | Optimal (WQHD) | Optimal (WQHD)

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Toshiba OCZ RD400 (M.2,PCI-E 3.0 x4/WD Red (WD60EFRX)
Anschluss/Kapazität: ... 512 GByte/6.000 GByte
U/min/Preis: .... –/7.200/**260 Euro**/**205 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. LC-Power Gaming 986B (Beide Seitenteile aus .... Glas), 2 x 120-mm-Hecklüfter mitgel. (**97 Euro**)
Netzteil: .. Seasonic Prime Titanium 650W (**148 Euro**)
Laufwerk: . Liteon eBAU108, DVD-RW (**21 Euro**) [**extern**]



EKL ALPENFÖHN BROCKEN 3: ÜBERZEUGENDER CPU-KÜHLER

EKLs Neuentwicklung sichert sich in unseren Kühlercharts mit einer gelungenen Abstimmung die Spitzenposition in vor dem sperrigen Noctua NH-D1.

EKLs Brocken 2 ist bei unsern Lesern weiterhin sehr beliebt, aber in die Jahre gekommen – Zeit für ein Redesign. Der Brocken-3-Kühlkörper hat mit dem Vorgänger nur das 140-mm-Single-Format und die von fünf freiliegenden Heatpipes gebildete CPU-Kontaktfläche gemeinsam. Die von einem hübschen Top-Cover bedeckten Lamellen verzichten dagegen auf die mittige Teilung und den markanten Abwärtsknick bisheriger Modelle. Dafür gibt es zwei stabilisierende Erhebungen im Bereich der Heatpipes und Verwirbelungsstrukturen an Vorder- und Hinterkante. Dank der um 25 Prozent gesteigerten Tiefe steht außerdem insgesamt mehr Lamellenoberfläche zur Verfügung.

Ebenfalls neu entwickelt wurde der Lüfter. Dessen steil stehende Lüfterblätter mit großem Abstand erinnern an spezialisierte Gehäuselüfter und sollen effizienter arbeiten. In unseren Lautheitsmessungen überzeugt der Lüfter mit leisen 1,0 Sone bei maximaler Drehzahl und einem auch in gedrosseltem Zustand nicht heraushörbaren Lager – auch wenn hier das kernige (aber angenehme) Luftrauschen möglicherweise kleine Schwachstellen maskiert.

Nicht zu verstecken braucht der Brocken 3 seine Leistungsnote: 1,84 ist nahe am Bestwert, die gelungene Abstimmung verschenkt weder Wertungspunkte an „leiser als leise" noch „kälter als kalt" und, mit unserem Referenzlüfter bestückt, gehört die Leistung zu den besten, die wir je gemessen haben. Bei 480 U/min schlägt der Brocken 3 sogar einige Doppel-Turm-Boliden. Auch mit dem Serienlüfter liegen die Stärken im unteren Drehzahlbereich, nur der riesige Le Grand Macho (goo.gl/s2RTdT) schafft es mit halbierter Drehzahl, gleichzeitig leiser und kühler zu arbeiten. Ähnlich große oder teure Konkurrenten des für ca. 45 Euro angebotenen Brocken 3 wie Noctua NH-U14S (goo.gl/AkdPcu), Scythe Mugen 5 (goo.gl/grXc7r) oder Thermaltake True Spirit 140 Direct (goo.gl/PpmJL5) gehen dagegen erst im 1,0-Sone-Bereich (knapp) in Führung.

RECHTS POPO LISMUS

WIR MACHEN'S LUSTIG.

TÄGLICH AB 14:00 IM TV.



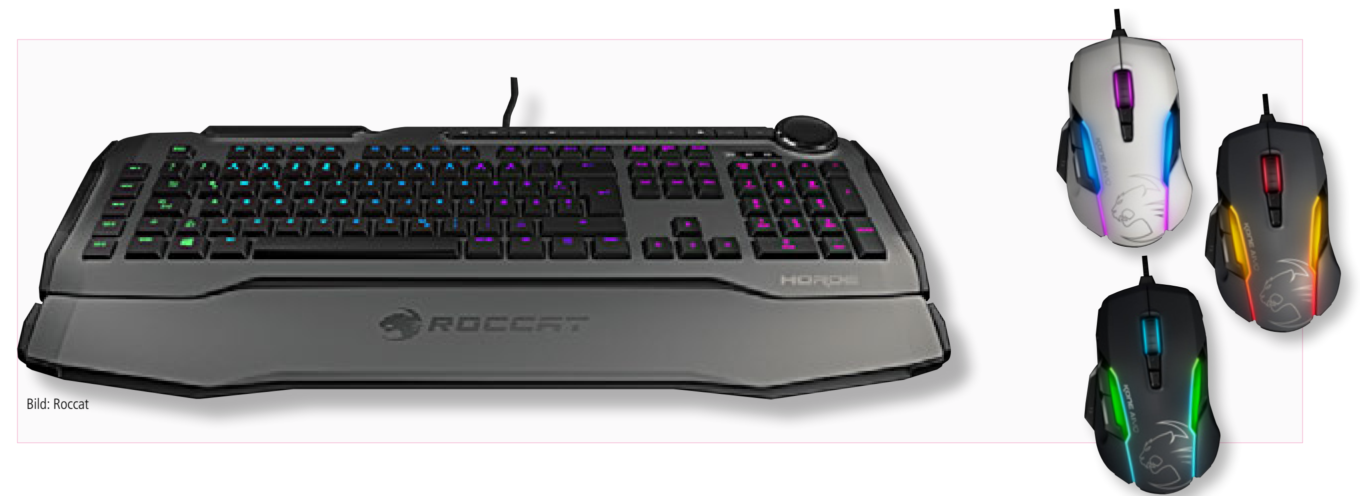


Bild: Roccat

GC 2017: neue Spielgefährten

Peripheriehersteller nutzen die Gamescom in Köln, um ihre neuesten Produkte für das Spielen am PC vorzustellen. Wir zeigen Euch interessante Neuvorstellungen. **Von**: Frank Stöwer

Auf der Gamescom in Köln gibt es neben den kommenden Spiele-Blockbustern auch immer die neueste Gamer-Hardware zu bestaunen. Hier kommen die Eingabegeräte-Highlights der diesjährigen Messe.

ROCCATS AIMO-KOLLEKTION

Bei Roccat präsentierte man uns mit der Kone Aimo und der Horde Aimo gleich zwei neue Eingabegeräte. Die für 80 Euro erhältliche Aimo ist die neueste Entwicklungsstufe der erfolgreichen Roccat-Kone-Reihe, bei der wie beim Kone-EMP-Modell der optische Pixart-PMW3361-Sensor (Owl-Eye) für eine optimale Abtastung mit 12.000 Dpi sorgt – inklusive einer per Software an-/abschaltbaren Pfadbegradigung und einstellbarer Lift-Off-Distanz. Die wirklichen Neuerungen an der Kone Aimo aber sind die von der Tyon und Leadr bekannten Daumentaste sowie die beiden RGB-LED-Streifen, die sich nun am rechten und linken Rand des hinteren Oberschalenbereiches befinden (siehe Bild oben rechts).

Mit der Kone Aimo gibt Roccats reaktives Beleuchtungsschema sein Debüt, bei dem sich die Farbe an die Mausbewegungen des Spielers anpasst. Es wäre also zum Beispiel möglich, dass die Farbe der LEDs bei hektischen Bewegungen in Rottöne übergeht. Das Aimo-Feature ist auch bei der Roccat Horde Aimo vorhanden. Beim Isku+-Nachfolger handelt es sich um eine Membran-Tastatur, deren neue Membran-2.0-Schalter über einen vorverlagerten Auslösepunkt verfügen, sodass die Tasten zum Auslösen nicht komplett durchgedrückt werden müssen. Zur weiteren Ausstattung gehören fünf Makro- und elf Sondertasten sowie ein Multifunktionsrad.

TASTATUR STATT SCHALTER

Mit dem MX Board 5.0 präsentiert auch Schalterspezialist Cherry wieder ein neues mechanisches Keyboard. Das Besondere an dem weiß beleuchteten, Gamer-affinen Schreibgerät mit Cherrys MX-Silent-Red-Tastern ist die gummierte Handballenablage. Die ragt über die beiden Seiten des Chassis hinaus und ist in ihrer Position und Höhe individuell anpassbar. Erreicht wird das durch spezielle Standfüße, mit denen sich die Tastatur neben der Grundposition in sieben weiteren Variationen komfortabel platzieren lässt.

Bild: Cherry

Weitere Besonderheiten sind die 6,2 mm hohen Tastenkappen sowie die taktilen Kailh-Red-Tastenschalter (45 g/cN Auslösedruck), deren Auslösepunkt bei nur 1,5 mm liegt.

SHARKOONS LICHTSPIELER

Von Sharkoon kommt ebenfalls ein Peripherie-Highlight. Das kompakte mechanische Keyboard nennt sich Pure Writer TKL, doch so puristisch, wie der Name suggerieren mag, ist die blau beleuchtete Pure Writer ohne Nummernblock gar nicht. Die Helligkeitsverstellung fällt stufenlos aus und die Beleuchtungseffekte können ohne Software ausgewählt weden. Auf die Tasten L1 bis L5 lassen sich sogar individuelle, per Tastendruck erstellte Beleuchtungsschemata legen.

NEUES FÜR DEN PC-RENNSPORT

Thrustmaster ließ uns eine Probefahrt mit den TS-XW Racer Sparco P310 Competition Mod drehen. Die edle, in Kooperation mit Sparco entstandene Lenkrad-Pedal-Kombi (ca. 700 Euro) besteht aus dem Nachbau des Sparco P310-Sportlenkrades, das von der mit einem 40-Watt-Motor bestückten TS-XW Servobasis abgenommen werden kann. Die Pedale lassen sich in Bezug auf Höhe, Neigungswinkel, Abstand und Bremswiderstand verstellen. ❑


▲ Thrustmasters TS-XW Racer Sparco P310 Competition Mod enstand in Zusammenarbeit mit Sparco. Eine Besonderheit ist das 400-Watt Netzteil. Das liefert konstant Energie und versorgt die auf Drehmomentanforderungen dynamisch ansprechende Basis auch bei Leistungsspitzen zuverlässig.

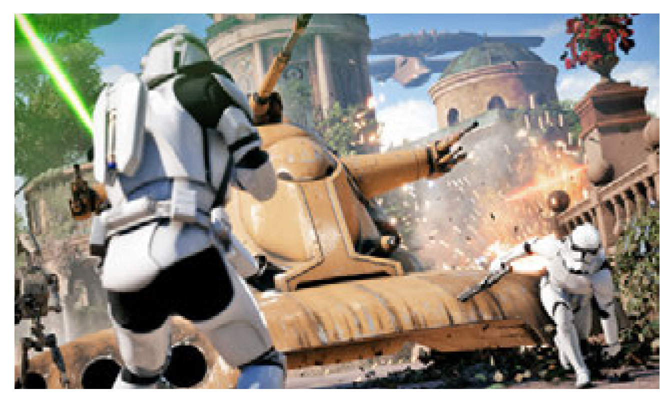
Bild: Sharkoon


Bild: Cherry

Im nächsten Heft

Aktuell

Star Wars: Battlefront 2



Teil 1 war schon sehr gut, hat aber nicht alle Fans langfristig glücklich gemacht. Wie schlägt sich der mit Solokampagne und vielen Verbesserungen im Mulitplayer-Part ausgestattete zweite Teil?

Test

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe | Derber geht's nimmer: Fan-Service pur von Ubisoft.



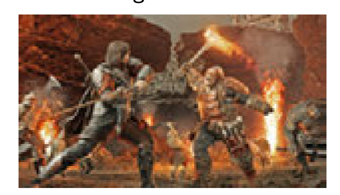
Test

The Evil Within 2 | Wir begleiten Held Sebastian auf seinem zweiten Höllenritt.



Test

Mittelerde: Schatten des Krieges | Ein Muss für Fans von *Der Herr der Ringe*?



Test

Elex | Fantasy trifft Science-Fiction: Ist das Piranha Bytes' Meisterstück?



PC Games 11/17 erscheint am 25. Oktober!

Vorab-Infos ab 21. Oktober auf www.pcgames.de!

VOLLVERSIONEN IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

OFFWORLD TRADING COMPANY & RAYMAN LEGENDS



Strategie und Geschicklichkeit: Zwei absolute Spitzentitel als kostenlose Vollversion in der kommenden PC Games.

*Alle Themen ohne Gewähr





Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteur Print/Online Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitender Redakteur Online David Bergmann
Leitender Redakteur Print Sascha Lohmüller
Redaktion Peter Bathge, Matthias Dammes, Christian Dörre, Matthias Hartmann, Maik Koch, David Martin, Katharina Reuss, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
Mitarbeiter dieser Ausgabe Alexandros Bikoulis, Susanne Braun, Manuel Christa, Benjamin Danneberg, Benjamin Kegel, Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Dom Schott, Sven Siemen, Thomas Szedlak, Sven Wagener, Stefan Weiss, Ulrich Wimmeroth
Redaktion Hardware Frank Stöwer, Philipp Reuter
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Karline Folkendt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Matthias Schöffel, Jasmin Sen-Kunoth
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Microsoft
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Oliver Nitzsche, Dominik Pache, Michael Schraut

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.)

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Head of B2B Sales
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-152; peter.elstner@computec.de

Anzeigenberatung Print
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Weischer Online GmbH
Elbberg 7, 22767 Hamburg
Tel.: +49 40 809058-2239
Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 30 vom 01.01.2017

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media

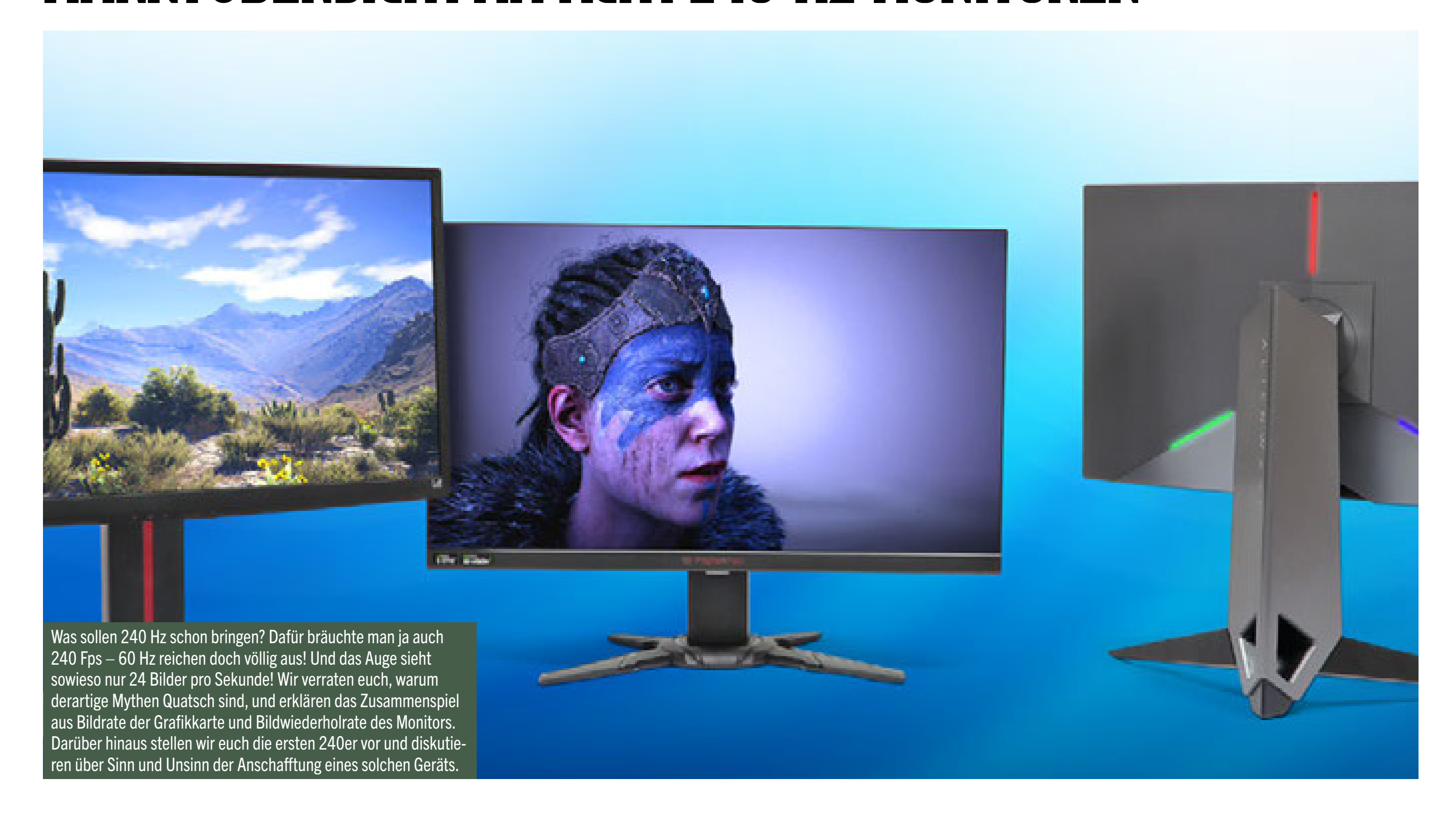
Deutschsprachige Titel: PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, XBG GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, SFT, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, WIDESCREEN, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, HARPER'S BAZAAR, JOY, HOT MODA, SHAPE, ESQUIRE, PLAYBOY, CKM, JAMI
Ungarn: JOY, ÉVA, INSTYLE, SHAPE, MENS HEALTH, RUNNERS WORLD, PLAYBOY, APA

HARDWARE-SPECIAL

Seite 124

MARKTÜBERSICHT MIT ACHT 240-HZ-MONITOREN



Was sollen 240 Hz schon bringen? Dafür bräuchte man ja auch 240 Fps – 60 Hz reichen doch völlig aus! Und das Auge sieht sowieso nur 24 Bilder pro Sekunde! Wir verraten euch, warum derartige Mythen Quatsch sind, und erklären das Zusammenspiel aus Bildrate der Grafikkarte und Bildwiederholrate des Monitors. Darüber hinaus stellen wir euch die ersten 240er vor und diskutieren über Sinn und Unsinn der Anschafftung eines solchen Geräts.

HARDWARE-SPECIAL

Seite 116

ZOCKEN MIT G-SYNC – EIN VORTEIL IN SPIELEN?



Pro Gaming für zu Hause? Bewaffnet mit G-Sync, einer Reaktionszeit unterhalb einer Millisekunde und gewaltigen 240 Hertz sind wir für euch in die virtuelle Schlacht gezogen. Wir wollten sehen, wie sich ein High-End-Monitor auf das Spielgefühl auswirkt.

SPECIAL

Seite 118

PSYCHOLOGISCHES GAME-DESIGN



Moderne Werbeagenturen, Filmemacher, Supermarkt-Innenausstatter und natürlich auch Videospieldesigner machen sich die menschliche Psychologie zunutze, um in uns bestimmte Reaktionen zu erzeugen. Wir möchten euch in diesem Feature ein paar der wichtigsten Vertreter des psychologischen Spieldesigns vorstellen – und lassen zum Schluss einen Doktor der Psychologie und begeisterten Gamer in einem Interview zu Wort kommen.



Macht uns der Acer Predator XB252Q auch als Ottonormal-Zocker zum Raubtier im Dschungel des kompetitiven Gamings? Bewaffnet mit G-sync, einer Reaktionszeit unterhalb einer Millisekunde und gewaltigen 240 Hertz sind wir für euch in die virtuelle Schlacht gezogen.

Zocken mit 240 Hertz: Bringt das was?

Online wird heutzutage mit harten Bandagen gekämpft und viele Gamer versuchen alles aus sich herauszuholen, um sich einen Vorteil gegenüber der Konkurrenz zu sichern. Das gilt zunächst einmal für die eigenen Fähigkeiten: Es werden fleißig Guides geschaut, die wichtigsten Mechaniken und kleine, aber feine Tricks gelernt, die Strategien der Profis kopiert (das meist wenig erfolgreich). Die andere Stellschraube ist das Setup: Viele haben die Hardware als entscheidende Komponente entdeckt, mit der man sich in Zeiten immer stärkerer Gegner den letzten Vorteil verschaffen kann.

WETTRÜSTEN – HÖHER, SCHNELLER, WEITER!

Die Welt der Gaming-Peripherie hat binnen der letzten Jahre einen immensen Sprung gemacht. MMO-Mäuse kommen mittlerweile mit einer Tastenanzahl daher, die manche Tastatur um ihre Existenzberechtigung fürchten lässt. Die Shooter-Pendants des elektronischen Nagetiers übertreffen sich gegenseitig mit exorbitanten dpi-Zahlen und findigen Features, wie etwa dem Sniper-Button, der auf Tastendruck die Mausgeschwindigkeit dramatisch absenkt, damit man seine Widersacher bequem vom anderen Ende der Karte ableuchten kann. Dass ein leistungsstarker Rechner mit hohen Framezahlen sehr hilfreich ist, hat sich ebenfalls herumgesprochen. Doch eine Komponente wird in diesem Wettrüsten gerne vergessen: der Gaming-Monitor. Und das überrascht! Denn der Bildschirm ist schließlich das Fenster, durch welches wir auf die virtuellen Schlachtfelder und Arenen blicken. Ambitionierte Spieler haben längst erkannt, dass die Qualität des Sehens in diesem kompetitiven Umfeld die Spreu vom Weizen trennt.

DER PREDATOR – DURCH DIE AUGEN DES RAUBTIERS

Daher sind Top-Monitore im professionellen Bereich nicht mehr wegzudenken. Der Acer Predator ist zertifiziertes eSport-Equipment, dem bereits die höchsten Weihen des Pro-Gamings zuteilgeworden sind. So spielten schon die Besten der Welt bei hoch dotierten Wettkämpfen wie der ESL und den Intel Extreme Masters auf genau diesem Bildschirm. Nun sind die meisten von uns keine Pro-Gamer – auch wenn man sich ab und an die Illusion macht – und wir müssen uns die Frage stellen: Was bringt uns ein solcher Monitor? Spielen wir besser, nur weil wir mit bestmöglicher Ausrüstung antreten? Dieser Sache wollten wir nachgehen und haben den Selbstversuch gemacht: Mit dem Predator haben wir ein Stück High-End an unsere Rechner gestöpselt, das uns am oberen Ende der Nahrungskette platziert (der Name ist sozusagen Programm). Mit einer Bildwiederholfrequenz von 240 Hertz, der quasi non-existenten Reaktionszeit von 1 ms und dem ultra-smoothen Bild, das uns Dank G-sync und ULMB (Ultra Low Motion Blur) serviert wird, bleibt nicht mehr viel Raum für Ausreden. Und schon bei den ersten Testläufen wird klar: Da geht was! Was als erstes ins Auge fällt, ist das extrem flüssige Bild. Da ist kein Ruckeln, da sind keine zerrissenen Frames. Da ist einfach nur brillantes Bild, das einen schnell vergessen lässt, dass man eigentlich vor einer Mattscheibe sitzt. Das Gefühl, wirklich „im Game" zu sein, ist beeindruckend. Und nachdem wir den Monitor in verschiedenen Setups eingesetzt haben, zeigt sich etwas Erfreuliches: Gerade normal dimensionierte Rechner profitieren enorm von G-sync, weil sämtliche visuellen Ungereimtheiten aus dem Bild geglättet werden. Man bekommt ein High-End-Erlebnis auf einem Mittelklasse-System. Kurzum: Das Spielen auf dem Acer Predator macht richtig Laune.

ZOCKEN ALS WETTKAMPF – DER „COMPETITIVE EDGE"

Doch lösen wir uns einmal von der ersten Begeisterung und schauen mal die harten Fakten an. Wir haben hier „nur" Full-HD Auflösung (1080p) statt den trendigen 4K, mit 24,5 Zoll ist der Bildschirm deutlich kleiner als andere Wuchtbrummen auf dem Markt, und dann ist da ein stolzer Preis um die 600-Euro-Marke. Warum also sollte man auf dem Predator zocken? Was man hier verstehen muss, ist, dass man sich in einem speziellen Bereich bewegt. Hier stehen nicht Komfort, Luxus oder Preis-Leistungs-Verhältnis oben auf der Agenda – es geht um Wettkampf. Man denke an den Kauf des richtigen Schuhwerks. Natürlich gibt es gemütliche Sneaker, todschicke italienische Designerlatschen oder gar die extravaganten Cowboystiefeletten – aber auf dem Fußballplatz wird man mit keinem davon glücklich. Der Acer Predator ist klar auf ambitionierte Gamer und eSportler ausgerichtet, die den maximalen Vorteil herauskitzeln wollen. Deswegen wollten wir herausfinden, worin dieser „Competitive Edge" liegt. Und bei welchen Spielen spürt man ihn am meisten? Dafür haben wir uns in einige Multiplayer-Games gestürzt und geschaut, wie viel Raubtier der Predator aus uns herauszuholen vermag.

STARCRAFT 2

Terraner, Zerg und Protoss begleiten die Echtzeitstrategen unter uns seit beinahe zwei Dekaden. Das Original hat für denkwürdige Schlachten auf LAN-Partys und der Online-Ladder gesorgt. Von *Starcraft 2* darf man (demütig) sagen, dass das Spiel eine große Herausforderung ist. Gerade das permanente Multitasking stellt hohe Ansprüche und genau an dieser Stelle kommt der Predator ins Spiel. Bei unserer Rückkehr in das nochmals schneller gewordene *Legacy of the Void* fiel vor allem das extrem flüssige Bild auf, das hilft, die Übersicht zu bewahren und in Sekundenbruchteilen Entscheidungen zu treffen. Wer Echtzeitstrategie kompetitiv gespielt hat, weiß, dass man meist in hoher Frequenz zwischen seinen Hotkeys hin- und herspringt. G-sync und die angenehmen 240 Hertz eliminieren diese kleinen Verzögerungen in der Wahrnehmung, die der

Sprung zum neuen Kartenausschnitt bisher immer mit sich brachte. Die Orientierung fällt selbst in der typischen *Starcraft*-Hektik wesentlich leichter, besonders bei schnellen seitlichen Verschiebungen des Bildausschnitts. Die Immersion ist bemerkenswert. Mit einem Monitor dieser Güteklasse fällt eine Art Barriere weg – man schaut nicht mehr auf den Bildschirm, man ist im Spiel.

OVERWATCH

Als nächstes nahmen wir uns ein Duo aus Blizzard-Dauerbrennern zur Brust. Wie zu erwarten fiel der Effekt bei einem ruhigeren Spiel wie *WoW* nicht wesentlich auf. Wer nicht gerade mythisch raidet, hat in den Kämpfen mehr als genug Zeit, auf das Bildschirmgeschehen zu reagieren, ohne dabei tausend Tode zu sterben. Ganz anders verhält es sich bei reaktionsintensiven Spielen, wenn ein paar Millisekunden über das virtuelle Leben entscheiden. Entsprechend zieht man im Helden-Shooter *Overwatch* einen bemerkenswerten Vorteil aus der Technik. Logisch, denn die Teams sind klein, die Karten übersichtlicher, der „Skill" des Einzelnen wichtiger als bei Massenschlachten à la *Battlefield*. Zudem findet man sich mit Fernkämpfern wie Hanzo oder Widowmaker oftmals schnell (unfreiwillig) mitten im Geschehen. Mit der blauhäutigen Scharfschützin hatten wir phasenweise eine absurde Headshot-Rate von knapp 80% – ein Heidenspaß, außer natürlich fürs Gegner-Team. Hier fallen einfach die immensen Vorteile des smoothen Displays und der hohen Bildwiederholfrequenz zusammen. Im Einzelnen sind es kleine Nuancen, die uns im Gesamtpaket allerdings eine deutliche Überlegenheit bescheren. Auch mit unseren weiteren „Standard-Helden" Pharah, Junkrat und D-Va schoss die Trefferquote merklich in die Höhe.

DOTA 2

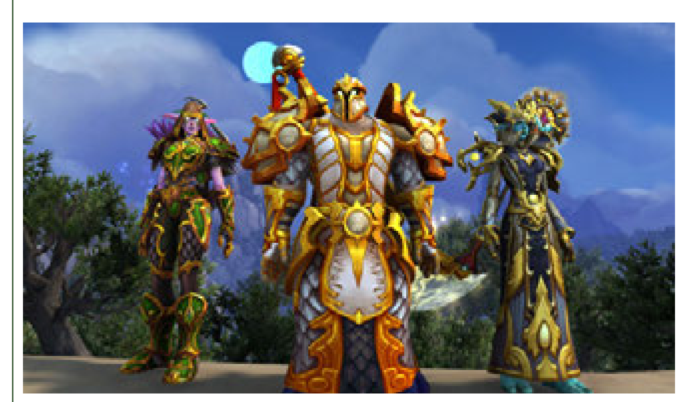
Einen massiven Unterschied macht der Predator im MOBA-Titel *DotA 2* aus. Das mag zunächst verwundern, da Reflexe und Präzision dabei nicht so wichtig sind wie in einem Ego-Shooter und das Multitasking wesentlich geringer als in der Echtzeitstrategie ausfällt. Wie kann der Pro-Gaming-Monitor also gerade hier einen so signifikanten Unterschied machen? Hier bündeln sich sämtliche Vorzüge in einem elementaren Aspekt: die enorme Immersion. Man fühlt sich unmittelbar im Spiel. Wer *DotA 2* (und MOBAs im Allgemeinen) kennt, weiß, dass man neben dem Ansammeln von Spielwissen und dem Erlernen der Grundmechaniken vor allem mit einer (sehr großen) Herausforderung konfrontiert ist – in unerwarteten Situationen schnell die richtigen Entscheidungen zu treffen. Was auf dem Papier einfach klingt, ist in der Praxis immens schwer. In Sekundenbruchteilen muss man entscheiden, in welcher Abfolge man seine Fähigkeiten und Items von welcher Position gegen welches Ziel einsetzt. Und genau dabei war der Predator eine große Hilfe. Das flüssige und präzise Bild ermöglicht es auch aus dem Augenwinkel wichtige Dinge zu sehen und vor allem kleine Animationen wahrzunehmen, die bestimmte Fähigkeiten ankündigen. Entsprechend verbessert sich die „mentale Reaktionszeit" enorm.

DER REIZ DES HIGH-ENDS

Abschließend stellt sich die Gretchenfrage: Braucht man einen solchen Monitor? Tendenziell würde die Antwort „nein" lauten, denn ein ordentliches Multiplayer-Erlebnis bekommt man auch mit deutlich weniger High-End. Brauchen ist in diesem Fall aber auch die falsche Kategorie – hier geht es eher um das Wollen. Und wer einmal auf dem Predator gezockt hat, wird dieses visuelle Erlebnis nicht mehr missen wollen. Es macht einen Heidenspaß, auf solchem Top-Equipment die extra 5-10 Prozent aus sich heraus zu kitzeln. Die Erfahrung, auf dem State of the Art der Pro-Gaming-Szene zu spielen, war eine wirklich beeindruckende. Man bewegt sich visuell schon in einer eigenen Liga: Das Bild ist absolut brillant, jede Bewegung butterweich, die Reaktionszeit extrem niedrig – eine Kombination, an deren Ende ein unglaublich immersives Spielerlebnis steht. Dass dies nicht nur gut aussieht, sondern auch etwas bringt, wird binnen Minuten deutlich. Es ist tatsächlich wie im „echten" Sport: besseres Equipment schießt nicht automatisch Tore, aber man holt definitiv das Maximum aus den eigenen Fähigkeiten heraus. Interessanterweise fällt der Sprung umso größer aus, je besser man in einem Multiplayer-Titel bereits ist. Der Unterschied in *Starcraft*, *Overwatch* und *DotA 2* ist teilweise wie Tag und Nacht. Wir hatten permanent das Gefühl, mit einem Vorteil in unsere Matches zu gehen – ein Umstand, der so richtig spürbar wird, wenn man wieder auf die alte Mattscheibe zurückwechselt. Ambitionierte Spieler und angehende eSportler werden jedenfalls große Freude an diesem Bildschirm haben, denn gerade in Bereichen mit hoher Leistungsdichte macht solches Equipment oft den Unterschied. ❑

WIE SCHLÄGT SICH DER PREDATOR IM GAMING-TEST?

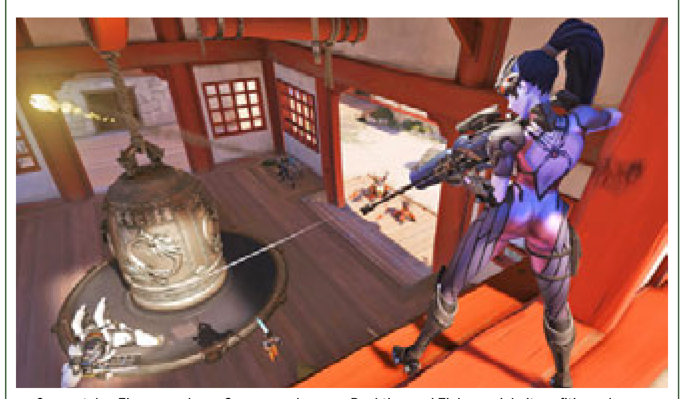
Was bringen G-sync, 1 ms Reaktionszeit und 240 Hertz im Multiplayer-Duell? Wir haben uns in die virtuelle Arena begeben und sagen euch, welche Games wirklich von dem Pro-Gaming-Monitor profitieren.



▲ *WoW* – Wer nicht am Limit PvP spielen möchte oder in mythischen Raids zugange ist, in denen man für den kleinsten Fehler bestraft wird, zieht zu wenig Nutzen aus dem High-End-Monitor, um eine Anschaffung in Erwägung zu ziehen.



▲ *Starcraft 2* – Bemerkenswerte Unterschiede gibt's nur im Duell mit menschlichen Widersachern. Dabei werden ambitionierte Echtzeitstrategen allerdings gerade in den höheren Ligen zahlreiche kleine Vorteile aus der Technik ziehen. Die Wahrnehmung ist deutlich besser und man legt spürbar an Geschwindigkeit zu.



▲ *Overwatch* – Ein angenehmer Sprung nach vorne. Reaktion und Zielgenauigkeit profitieren bemerkenswert von dem flüssigen Bild und lassen gute Schützen zur Höchstform auflaufen. Wieviel das G-sync-Display bringt, wird erst bei der Rückkehr auf die alte Mattscheibe schmerzlich bewusst.



▲ *DotA 2* – Versierte Spieler profitieren massiv von der herausragenden Immersion des Predators. Gefühlt fällt eine unsichtbare Barriere weg und öffnet die Tür für das Spiel mit reaktionsintensiven Helden mit hohem Skillcap. Ein kleiner Quantensprung.

In Traumsequenzen und Halluzinationen können kreative Gamedesigner eine Bildsprache nutzen, die vor allem auf euer Unterbewusstsein zielen. Die *Metro*-Games sind Meister dieses Fachs.

Psychologisches Gamedesign

Von: Benjamin Kegel

Könnte sich Sisyphus einen Level-up-counter an seinen Felsbrocken kleben, hätte er wohl einen Traumjob gefunden.

Sisyphus? Wer zum Geier ist Sisyphus?! Sollte euch der Name nichts sagen, keine Sorge – der alte Grieche ist nicht gerade eine Popkultur-Ikone des 21. Jahrhunderts. Der korinthische König wurde einst vom Götterboten Hermes in die Unterwelt verbannt. Dort musste Sisyphus für alle Ewigkeit einen Felsbrocken einen Hügel hinaufrollen, nur um den Stein dann wieder hinabpoltern zu sehen und auf ein Neues den Berg raufwuchten zu müssen. Diesem unglücklichen Umstand hat Sisyphus sein Fortleben als Sprichwort in unserer Zeit zu verdanken: „Einer Sisyphusarbeit nachgehen" bedeutet so viel wie einen Job haben, der ebenso sinnlos wie stinklangweilig ist.



Farbkombinationen aus Gelb und Rot regen unbewusst unseren Appetit an. Schaut euch doch mal um, wie viele Fastfood-Logos diese Farben beinhalten.

Wegwerfgesellschaft

Besonders blöd für den alten Griechen: Wäre er 3.500 Jahre später in der Hölle seines Pantheons gelandet, hätte er wenigstens einen Level-up-Zähler an seinen Felsbrocken montieren können. Für jeden Steinlauf gäbe es dann ein paar Erfahrungspunkte, und zack – schon hätte Sisyphus seinen Traumjob gefunden. Denn wenn man einfach nur die nüchternen Fakten betrachtet, sind klassische Rollenspiele eigentlich ein Paradebeispiel für eine Sisyphusarbeit: Man kämpft in unzähligen Gefechten gegen virtuelle Gegner, verwendet dabei eigentlich immer nur dasselbe Dutzend Knöpfe am Steuergerät und ist wenige Stunden später doch wieder ganz unten in der Nahrungskette angekommen, sobald man ein Gebiet mit neuen, stärkeren Gegnern betritt. Doch statt Keyboard oder Joypad dann mit einem genervten Grummeln in die Ecke zu werfen, wie es die Logik eigentlich diktieren sollte, dreht unser Held eher so gegen 4 Uhr früh den Wecker zur Seite und folgt seinem unbändigen Spieltrieb weiter durchs virtuelle Abenteuer. Warum das so ist? Weil Rollenspiele unter anderem einen der ältesten psychologischen Schlüsselreize der Menschen bedienen: den Wunsch, eine Sammlung zu vervollständigen. Moderne Werbeagenturen, Filmemacher, Supermarkt-Innenausstatter und natürlich auch Videospieldesigner machen sich die menschliche Psychologie zunutze, um in uns bestimmte Reaktionen zu erzeugen. Manche davon sind gut für uns. Viele davon sind es nicht. Einige können uns sogar gefährlich werden. Wir möchten euch ein paar der wichtigsten Vertreter psychologischen Spieldesigns in diesem Feature vorstellen – und lassen zum Schluss einen Doktor der Psychologie und begeisterten Gamer in einem Interview zu Wort kommen.

Jäger und Sammler

Bleiben wir zunächst bei unserem ersten angesprochenen Beispiel – unserem Drang, als Jäger und Sammler eine Beute zu erlegen und dadurch eine Kollektion zu vervollständigen. Es ist erstaunlich, wie umfangreich dieser Instinkt in uns selbst nach Jahrtausenden der Zivilisation noch immer ausgeprägt ist. Sammelkartenspiele wie *Magic: The Gathering* machen sich diesen Instinkt seit Generationen zunutze, um euch vorher nicht einsehbare Kartenpakete zu verkaufen. Warum ihr nicht einfach die Karten direkt kaufen könnt, die ihr eigentlich wollt? Das hat zwei Gründe – und beide liegen in der Verkaufsstrategie der Hersteller: Zum einen kann man durch die Zufallszuteilungsmethode im nicht einsehbaren Päckchen grundsätzlich deutlich mehr, weil mehrfache Karten verkaufen. Zum anderen wird durch dieses System aber auch der Jagdinstinkt in uns

geweckt: Allein schon das Kaufen selbst befriedigt ein psychologisches Bedürfnis, völlig unabhängig vom Ergebnis. Man könnte das Kartenpaket nach dem Aufreißen wegschmeißen, der natürliche Jagdtrieb wäre trotzdem zufrieden. Bei Rollenspielen sind es statt der Karten die Erfahrungspunkte, die Levels, die Ausrüstungsgegenstände. Nur noch ein Skill! Nur noch dieses eine Rüstungsteil! Wie tief dieser kombinierte Jagd- und Sammeltrieb in der menschlichen Psyche verankert ist, hat in den letzten Jahren der Mitfahrdienst Uber gezeigt. Mit umfangreichen, grafisch aufgearbeiteten Statistiken wurden hier Fahrer zum Erreichen bestimmter Verdienstbeträge motiviert. Dabei drücken die so eingesetzten Grafiken visuell ganz bewusst eine beinahe erreichte Sammlung aus – zum Beispiel ein Tachometer, dessen Nadel ganz kurz vor einem Dollarzeichen steht. Schon schlägt der „Ach, das schaff ich auch noch!"-Reflex zu. Egal ob im Privattaxi oder im Rollenspiel, auf diese Weise lässt sich unser Hirn überraschend leicht zu mehr Arbeit überreden.

In der Psychoschleife

Viele ähnliche Mechanismen sind in der Psychologie als „Lucid Loop" bekannt. Unter Lucid Loops versteht man antrainierte, automatisierte und dadurch oft unterbewusste Handlungen bei einem Menschen, die auf eine Form von Katharsis abzielen – entschuldigt bitte die Fachbegriffe, das Thema hat es in sich. Ein hervorragendes Beispiel für Lucid Loops sind die Match-3-Geschicklichkeitsspiele auf eurem Smartphone, in denen ihr mehrere gleiche Elemente in eine Reihe bringen müsst. Die Katharsis, also die Auflösung dieser Spannung, zeigt sich in Form der verschwundenen, „erlegten" Spielsymbole, der Sammeltrieb wird über Highscores und Bestzeiten befriedigt. Das Auflösen von Reihen in Tetris, das Verdienen eines Ingame-Achivements auf Steam, Xbox oder Playstation, das Erreichen eines weiteren Levels, der Gewinn eines Geldbetrags an einer Slotmaschine im Casino – all das sind Formen von Katharsis. Der Spieler wird konditioniert, seine Handlungen werden aus dem Bewusstsein entfernt und wandern ins Unterbewusstsein. Habt ihr schon einmal ein Smartphone-Spiel aus purer Gewohnheit geöffnet, ohne groß daran zu denken? Das ist eine Form von Konditionierung.

Das Tor tut mir leid

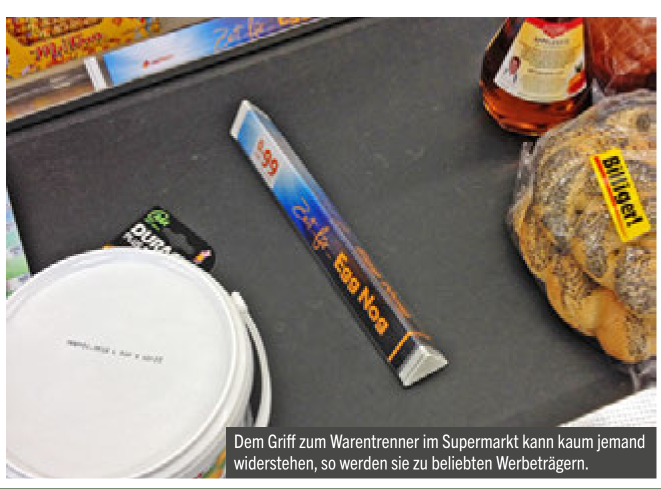
Diese Jagd nach der Katharsis, dieses Drücken am Spielautomaten, dieses Aufreißen eines Kartenpäckchens kann überwältigend sein. Dazu muss man sich nur einmal einen Profifußballer auf dem Weg zum gegnerischen Tor ansehen, nachdem das Spiel abgepfiffen wurde. In den allermeisten Fällen dürfte der Sportler langsam weiterdribbeln und den Ball im gegnerischen Tor versenken oder wenigstens auf den gegnerischen Keeper abspielen. Der antrainierte psychologische Drang, der Wunsch nach dem Abbau der eigenen Anspannung selbst durch ein ungültiges Tor ist einfach zu stark. Besonders interessant ist dabei die Körpersprache des Stürmers: Er trabt nur noch locker, die Arme sind meist nah am Körper – der Spieler schottet sich schon beinahe von seinem Umfeld ab, seine Gestik drückt ein Schuldgefühl aus. Das könnte daran liegen, dass der bewusste Sportsgeist und der unterbewusste Drang nach dem Torabschluss mit dem Gewissen des Spielers ringt.

Banditen-Lootbox

Ein automatisiertes System, bei dem man gegen echtes Geld wiederholt einen Versuch unternehmen darf, einen Gewinn zu erzielen – das Ganze begleitet von audiovisuellen Effekten, die den Spiel- und vor allem den erlösenden Gewinnprozess noch aufregender machen und möglichst viele menschliche Sinne ansprechen sollen – das kennen PC- und Videospieler noch von einem anderen Mechanismus, der unter Softwaredesignern immer beliebter wird: den Lootboxen. Dabei handelt es sich um eine Art virtuelle Schatzkiste, die mit einer ebenso virtuellen Währung oder direkt gegen Echtgeld erworben werden kann. Beispiele dafür gibt es viele: die Equipment Packs aus *Mass Effect 3*, die Zaishen-Kisten in *Guild Wars* oder ganz aktuell die Lootboxen in *Mittelerde: Schatten des Krieges*. Die Chancen stehen gut, dass Lootboxen dieselben in unserer Psychologie verankerten Automatismen und Sehnsüchte befriedigen, wie es auch die Einarmigen Banditen tun – und man darf sich wohl schon die Frage stellen, ob Lootboxen & Co. dann nicht auch ähnlich strenge Jugendschutz- und Kontrollinstanzen zur Vermeidung von Spielsucht unterworfen sein sollten. Diese Systeme, kleines Geld bei einer Slotmaschine auf den Erhalt eines bestimmten Gegenstandes zu wetten, heißen passenderweise „Microwagers" – zu Deutsch: Miniwetten. Geht mal davon aus, dass ihr von diesen in Zukunft noch deutlich mehr sehen werdet, ist diese glasklar auf natürliche menschliche Verhaltensweisen ausgerichtete Form der Monetarisierung von Spielen doch verdammt effektiv darin, große Geldbeträge zu erwirtschaften. Denn abgesehen von der Option, euch dieselben Gegenstände zufallsbedingt mehrmals anzubieten, könnten sie auch weit-

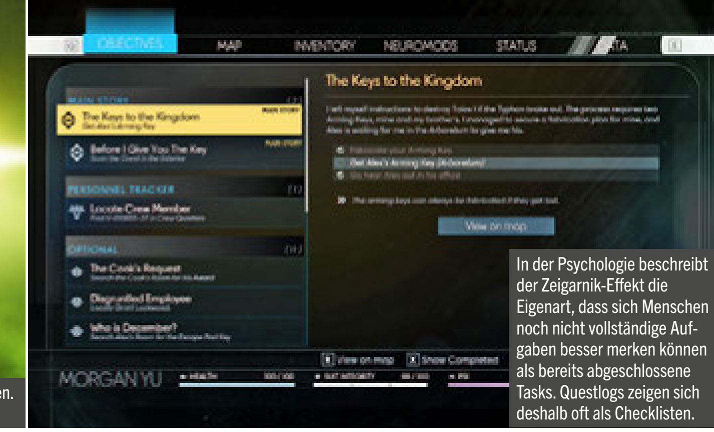
FINGER WEG VON MEINEM ZEUG!

Was haben ein Warentrenner auf dem Supermarkt-Einkaufsband und die Multiplayer-Basen in *Metal Gear Solid V* gemeinsam? Sie bedienen beide einen menschlichen Instinkt: die Verteidigung unseres Territoriums. Auch ihr dürftet das sicher kennen: Selbst wenn man mit nur einer Handvoll Waren am Band steht und die Lücken zwischen dem Zeug der Kunden groß genug sind, um beim Kassierer niemals eine Verwechslung eurer Einkäufe verursachen zu können, juckt es einem trotzdem in den Fingern… und irgendwann greift man dann eben doch zum Warentrenner und legt ihn aufs Band. Sowohl die Supermärkte als auch Konami machen sich diesen psychologischen Umstand zunutze – und packen Werbung auf die Warentrenner beziehungsweise verkaufen euch eine Mikrotransaktionsversicherung zum Schutz eures Territoriums.



Dem Griff zum Warentrenner im Supermarkt kann kaum jemand widerstehen, so werden sie zu beliebten Werbeträgern.


Horrorfilme und -spiele ziehen uns an, weil wir durch ihr Bewältigen Kontrolle über unsere Ängste erlangen. Deswegen fühlen sich viele Menschen nach dem Abspann eines Gruseltitels regelrecht euphorisch.



In der Psychologie beschreibt der Zeigarnik-Effekt die Eigenart, dass sich Menschen noch nicht vollständige Aufgaben besser merken können als bereits abgeschlossene Tasks. Questlogs zeigen sich deshalb oft als Checklisten.



Die Landwirtschafts-Simulator-Serie ist ein Paradebeispiel für die Sehnsucht unseres Hirns, einer störungsfreien Aufgabe nachgehen zu wollen.



Das Billy-Regal kennt jeder, den nach den Schwedenmöbeln benannten IKEA-Effekt nicht: Dingen, die wir selbst zusammengebaut haben, rechnen wir unterbewusst einen höheren Wert zu als gekauften Gegenständen der exakt gleichen Bauart.

aus mehr eure Kauflust kitzeln als schnöde Mikrotransaktionen mit 100%iger Erfolgsaussicht. Faszinierenderweise scheint die Möglichkeit eines Fehlschlags diesen tief in unserer Psychologie verankerten Drang eher zu verstärken, als einzudämmen: Der T-Rex in uns will nicht gefüttert werden, er will jagen.

Alles ist fruchtbar?

„Oh mein Gott, die ganze Videospielwelt will uns manipulieren und ausnutzen!" – das ungefähr ist bisher die Geschmacksrichtung dieses Features. Die Verwendung psychologischer Mechanismen durch Spieldesigner ist aber einfach nur ein Werkzeug – und ob das dann für etwas Schlechtes oder Gutes eingesetzt wird, liegt an demjenigen, der diese Werkzeuge in der Hand hält. Da wären zum Beispiel Horrorspiele: die *Silent Hill*-Serie hat sich zu ihrer Blütezeit zwischen *Silent Hill 1* und *Silent Hill 3* etlicher audiovisueller psychologischer Kniffe bedient, um sich so richtig tief in das Hirn der Horrorfans einzunisten. Nicht umsonst kennt man diese subversiven Gruselgames unter dem Genre „Psychologischer Horror". Jemanden zu erschrecken, ist einfach – dazu braucht es nur einen Jump Scare, das schafft zur Not auch eine Katze, die um Mitternacht auf euer Fenstersims springt. Aber einen Spieler auf fantastische Weise zu verstören, bis ihm der zittrige Griff nach dem Power-Schalter als gute Alternative erscheint – das schafft ein großartiger Gamedesigner durch einen Angriff auf die menschlichen Urängste und sein Unterbewusstsein. Eines der besten Beispiele aus der *Silent Hill*-Saga ist der Spiegelraum aus *Silent Hill 3*. Wir stellen euch dieses Monster in einem Extrakasten vor. Mit unseren weiteren Kästen zu Fallbeispielen wie *Metal Gear Solid V* und *Landwirtschafts-Simulator 17* ist es da in sehr guter Gesellschaft.

Einheitstanz

Natürlich lassen sich ganze Spiele und bisweilen sogar komplette Genres auf das menschliche Unterbewusstsein zuschneiden, oft zeigt sich positives psychologisches Spieldesign aber in kleinen Details. Habt ihr zum Beispiel schon einmal ein MMORPG mit einem Tanz-Emote gespielt, also einem Bewegungsbefehl für euren Charakter, um zu tanzen? Gibt es mittlerweile in beinahe allen Vertretern dieses Genres – und das in vielen Fällen zusammen mit einer Synchronfunktion. In dem Online-Klassiker *Guild Wars* war es zum Beispiel möglich, durch die Eingabe „/dance *" alle Spieler innerhalb eines 5-Sekunden-Zeitfensters gleichzeitig und auf die Sekunde genau tanzen zu lassen. Klar, das macht in erster Linie einfach nur Spaß. Solche Tanz-Emotes befinden sich aber noch aus einem anderen Grund in MMORPGs: Eine Gruppe, die sich zusammen einheitlich bewegt, entwickelt untereinander ein starkes Zugehörigkeitsgefühl und eine positive Resonanz zu den einzelnen Teammitgliedern. Diesen Trick kennt man auch bei der Armee: Gemeinsame Marschübungen im perfekten Gleichschritt dienen nicht nur der körperlichen Fitness.

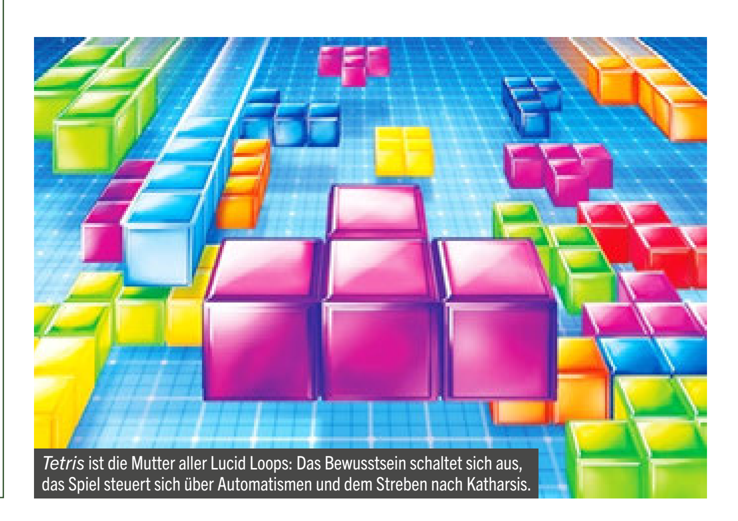
Glück will ein Metermaß

Ebenfalls eine spannende Kleinigkeit aus der Psychologie-Wühlkiste ist das Design um „relatives Glücksempfinden", das Spielern (selbst nach einer Niederlage) ein gutes Gefühl verschaffen und so Frust eindämmen soll. Das Blizzard-MOBA *Heroes of the Storm* schafft das etwa, indem es Teilnehmern nach einer Runde nicht nur ihren beim Gegner angerichteten Schaden als numerischen Wert anzeigt, sondern ihn auch noch dem durchschnittlichen ausgeteilten

IN MEINER FREIZEIT SPIELE ICH GERNE ARBEIT

Deutsche PC-Spielecharts nach Verlaufszahlen: *Overwatch, FIFA, Call of Duty, Assassin's Creed… und Landwirtschafts-Simulator 17*. Wie kann das sein? Wie kann ein Titel eines charmanten kleinen Herstellers hier ums Eck, der noch nicht einmal einen eigenen Wikipedia-Eintrag hat, sich mit den Werken von Multimilliarden-Euro-Konzernen messen? Wie wird ein Wirtschaftssimulator zu einer der erfolgreichsten Videospielserien in Deutschland und der Schweiz? Ganz einfach: Er bedient bestimmte menschliche Sehnsüchte. Wir alle wollen gebraucht werden, effektiv sein, etwas schaffen. Das erreichen wir durch Arbeit. Aber unsere Arbeitsplätze sind nicht ideal – oft können wir unseren Wunschberuf nicht direkt auswählen, die Arbeitsabläufe sind stressig, wir machen Fehler und fühlen uns schlecht, wir kommen mit den Kollegen oder den Arbeitszeiten nicht klar. Simulatoren blenden all diesen Mist aus. Dabei ist gerade der Faktor, dass wir eben eine simple Kehrmaschine statt einen riesigen Videospiel-Kriegsroboter kommandieren, der entscheidende Reiz von Truck-, Bauernhof- oder Zugsimulatoren. Die Einfachheit befriedigt unseren Wunsch nach einer erfüllenden Aufgabe statt nach actiongeladener Unterhaltung – so werden diese Spiele oft zeitlose Klassiker, die man ewig nutzen kann

Besucht www.myabandonware.com/game/mad-tv-176/play-176 und drückt „Start". Sorry wegen eurer Freizeit.



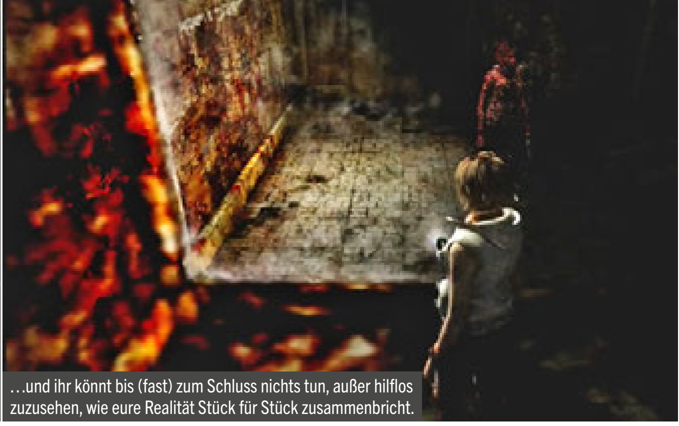
Tetris ist die Mutter aller Lucid Loops: Das Bewusstsein schaltet sich aus, das Spiel steuert sich über Automatismen und dem Streben nach Katharsis.

HEATHER BLEIBT STEHEN, EUER HERZ AUCH

Bevor *Silent Hill* mit dem vierten Teil allmählich seinen eigenen Abstieg in die Hölle erlebte und sich kurz vor seinem hochverdienten Del-Toro-Comeback doch noch für eine Implosion entschieden hat, gehörte die Konami-Reihe zu den besten psychologischen Horrorspielen aller Zeiten. Vor allem die Krankenhäuser in der dämonischen Schattenwelt sind uns dabei im Gedächtnis geblieben – und dort insbesondere eine Vorratskammer aus *Silent Hill 3*. Wir möchten euch dieses unfassbar intensive Horror-Erlebnis nicht durch einen Spoiler verderben – nur so viel: Was dieses teuflische Zimmer so verstörend macht, sind gleich mehrere Angriffe auf menschliche Urängste. Neben der Konfrontation mit einer tödlichen Krankheit und der Zerstörung des Urvertrauens in die gewohnten physikalischen Gesetzte, dreht sich dieser Raum vor allem um ein Thema: Kontrollverlust!



Sobald ihr den Raum betretet, verschließt sich die Tür hinter euch. Euer Fluchtinstinkt wird ausgehebelt…



…und ihr könnt bis (fast) zum Schluss nichts tun, außer hilflos zuzusehen, wie eure Realität Stück für Stück zusammenbricht.

Wert eines durchschnittlichen Spielers gegenüberstellt. Viele MOBAs, Online-Shooter und Arenaspiele bedienen sich ähnlicher Statistiksysteme, denn einfach nur gesagt zu bekommen, dass wir einen tollen Job gemacht haben/2.500 Euro netto verdienen/5 Kilometer in 15 Minuten gelaufen sind, reicht unserem Hirn nicht. Bei diesen Informationen handelt es sich um „objektives Glücksempfinden“, also um Informationen, die für uns eigentlich sehr positiv sind, aber trotzdem weit weniger Zufriedenheit in uns auslösen als ein Vergleich dieser Werte mit anderen Menschen – eben relatives Glücksempfinden. Auch dieser Vorgang findet eher unterbewusst statt, wer ihn aber gut kennt, kann ihn positiv bedienen und so dem Ärger etwa unter Videospielern vorbeugen. In einer stark kompetitiven Umgebung wie bei MOBAs ist das ein essenziell wichtiger Baustein zur Aufrechterhaltung einer gesunden Community.



Hier seht ihr eine Lernmaschine des Verhaltensforschers und Konditionierungswissenschaftlers Burrhus Frederic Skinner, die durch positive Resonanz Studienerfolge bei Schülern hervorrufen sollte.

Warum wir Karl hassen

Überhaupt macht sich unser Verstand erstaunlich viele Gedanken darum, was andere Figuren von uns denken. Wohlgemerkt: „Figuren“, nicht unbedingt „Menschen“: Katharina Emmerich und Maic Mauch haben während der Chi-Play-Konferenz 2016 sehr spannende Ergebnisse eines Experiments präsentiert, nachdem selbst die Anwesenheit eines computergesteuerten Charakters ausreicht, um unsere Arbeit und unsere Motivation erheblich zu beeinflussen. Unser Hirn möchte sein Gegenüber beeindrucken – ob dieses Gegenüber eine KI oder eine Person aus Fleisch und Blut ist, spielt dabei eine überraschend kleine Rolle. Das ist offenbar auch ein Grund dafür, warum Microsofts einstiger Office-Helfer Karl Klammer (auch als Clippy bekannt) bei den Windows-Nutzern so verhasst war: Die menschliche Psychologie ist darauf geeicht, ihr Gegenüber zu beeindrucken. Weil Karl aber immer dann auftauchte, wenn wir uns gerade über etwas unsicher zu sein schienen und auch noch ein gönnerhaft-doofes Grinsen aus seinem Gesicht hatte, fühlten wir uns in seiner Gegenwart beobachtet und beurteilt – eine hervorragende Kombination, um Aggressionen zu erzeugen. Es geht aber eben auch in die andere Richtung: Garniert man eine einfache Aufgabe mit KI-NPCs, die positiv auf unsere Leistung reagieren, kann das für einen menschlichen Spieler extrem motivierend sein.

Macht ein Spiel draus

Eine solche KI-gestützte Motivation ist eines der besten Beispiele für eines der wichtigsten und zukunftsweisendsten Systeme zur aufbauenden Beeinflussung menschlicher Verhaltensweisen: Gamification. Unter Gamification versteht man alle psychologischen Mechanismen aus dem Videospieldesign, die sich im wahren Leben implementieren lassen. Die Uber-Geschichte von vorhin ist ein perfektes, wenn auch nicht unbedingt schönes Exemplar dieser Gattung – das geht auch anders! So gibt es etwa faszinierende Konzepte zur Umstellung klassischer Schulbenotungs- und Lernmethoden hin zu Erfahrungspunkt- und Level-Systemen, die sogar klassenweit „freischaltbare Perks“ für alle Schüler beinhalten. *Pokémon GO* ist eine Fitness-Gamification-Legende: Die virtuelle Jagd nach den Taschenmonstern hat wochenlang Menschenmassen bewegt – und das wortwörtlich. Neben einem guten Workout bekamen Pokémon-Trainer so auch eine Sightseeing-Tour ihrer eigenen Stadt, die sie so vielleicht noch nie gesehen hatten. Oder habt ihr schon einmal ein Captcha-Fenster auf eurem Smartphone oder PC ausgefüllt, in dem ihr Straßenschilder oder die Vorderseite von Läden in einem Rasterbild markieren solltet? Das ist ein bereits etabliertes Gamification-System, das den Spieltrieb von Millionen Menschen ausnutzt, um riesige Mengen an Kartendaten mit Informationen zu versorgen. All diese Konzepte sind sehr effektiv – und werden deshalb in Zukunft sicher in unserer Gesellschaft noch deutlich präsenter werden. Deswegen ist es wichtig, über diese Mechanismen Bescheid zu wissen. Denn die beste Methode, um sich gegen unterbewusste psychologische Tricks zu wappnen, ist, sie bewusst zu verstehen und zu erkennen. Also: Immer schön die Augen offenhalten. ❑

BILDNACHWEIS



Im Interview mit

VITA

Jamie Madigan ist ein Doktor der Psychologie und begeisterter Videospieler. Eine seiner größten Leidenschaften ist die Kombination dieser beiden Themen: Der Frage, wie Psychologie und Videospiele miteinander interagieren, geht Dr. Madigan nicht nur als gefragter Autor und Gesprächspartner in einigen der wichtigsten Gaming-Magazine weltweit nach, sondern auch in seinem faszinierenden Buch *Getting Gamers*. Fast noch etwas spannender finden wir seine Webseite: Unter www.psychologyofgames.com findet ihr Hunderte von Fachartikeln und Podcasts zum Thema Psychologie in Videospielen. Sollte euch das Thema also ähnlich begeistern wie uns, dann besucht doch mal den Doktor.

PC Games: Hallo, Dr. Madigan – wir hatten uns ja bereits das „Du" angeboten, aber „Dr. Madigan" klingt einfach zu gut, um die Ansprache nicht zu benutzen. Vielen Dank noch einmal, dass du dir Zeit für dieses Interview nimmst! Wir starten direkt mit der ersten Frage: Unser Feature rund um psychologisches Gamedesign haben wir mit den Worten begonnen: „Könnte Sisyphus einen Level-up-Counter an seinen Stein kleben, hätte er seinen Job geliebt." Würdest du dieser Aussage zustimmen?

„Die Forschung, die ich kenne, ist ein Saustall."

Dr. Madigan: *lacht* Das trifft es ziemlich gut, meiner Meinung nach aber nicht perfekt. Solche Fortschrittsindikatoren wie zusätzliche Erfahrungspunkte oder Level-ups sind ein starkes Werkzeug, aber sie müssen mit einem bedeutungsvollen Ziel oder einer spürbaren Belohnung kombiniert sein. Vorzugsweise einer solchen, nach der man als Spieler bewusst strebt.

PC Games: Während unserer Recherche rund um das Thema psychologisches Design sind wir immer wieder auf die Konstruktionen eines Harvard-Professors und Verhaltensforschers des frühen 20. Jahrhunderts gestoßen: Burrhus Frederic Skinner. Eine seiner berühmtesten Entwicklungen ist die nach ihm benannte Skinner-Box, eine kleine Kammer, in der ein Testtier durch positive Resonanz auf eine bestimmte Verhaltensweise konditioniert werden soll. Man hört diesen Begriff auch immer wieder mal im Zusammenhang mit gierigen Freemium-Spielen. Könntest du als Doktor der Materie uns diese Skinner-Boxen etwas näher erklären?
Dr. Madigan: Der Begriff kommt, wie ihr es schon richtig zusammengefasst habt, von speziellen Kisten, in die Professor Skinner ein Tier platziert und dann durch Belohnung oder Bestrafung trainiert hat – das ist eine sehr simple Erklärung, beschreibt aber ganz gut die zentrale Idee. Die Theorie ist, dass, wenn man jemandem etwas Angenehmes verschafft oder etwas Unangenehmes fortnimmt, man diese Person darauf trainieren kann, ein gewünschtes Verhaltensmuster zu zeigen. Der Begriff wird in der Videospielentwicklung eher locker verwendet, aber die Bedeutung ist dieselbe: Man belohnt als Designer die Spieler für das Verhalten, das man sich als Entwickler wünscht.

PC Games: In unserem Feature haben wir auch das Thema Gamification angesprochen. Es ist ein hervorragendes Beispiel dafür, wie eine Designidee rund um die menschliche Psychologie positive Effekte haben kann, beispielsweise um Schülern und Studenten mehr Spaß und Erfolg beim Lernen zu bescheren. Trotzdem verwendet auch Gamification ein System, das man manipulativ nennen könnte – schließlich werden die Lernmechanismen so gestaltet, dass unser Verstand unbewusst auf sie anspringt. Würdest du sagen, dass die Verwendung psychologischer Theorien wie dieser immer unmoralisch ist, selbst wenn sie für jemandes Vorteil eingesetzt werden?
Dr. Madigan: Nein, es ist definitiv nicht in ALLEN Fällen unmoralisch. Psychologie in Gamification oder Verhaltenskonditionierung/dekonditionierung einzusetzen, kann enorme Vorteile haben. Deswegen sind die Personen, die von diesen Methoden profitieren, dem gegenüber auch fast immer positiv eingestellt und mit an Bord. Diese Systeme sind keine Gehirnwäsche. Die Menschen, die sich in Gamification-Konzepten bewegen, wissen, was passiert, und sind sich höchstwahrscheinlich im Klaren darüber, dass sie dadurch deutliche Vorteile haben. Natürlich muss das aber nicht bedeuten, dass es keine ähnlichen Fälle gibt, in denen die Anwendung psychologischer Konditionierung nicht manipulativ wäre. Da gibt es viele Negativbeispiele aus dem Marketing oder aus der Politik.

PC Games: Du hast unter dem Titel *Why do people play jobs?* einen hervorragenden Artikel auf deiner Webseite veröffentlicht. Er ist insbesondere aus der deutschen Perspektive interessant: Nicht nur haben wir etliche Jobsimulationsspielentwickler bei uns quasi um der Ecke, die Berufssimulationen gehören in Deutschland und der Schweiz auch zu den erfolgreichsten Computerspielen überhaupt. In deinem Artikel sagst du, Menschen spielen diese Berufssimulationen häufig aufgrund des dort erlebten intrinsischen statt extrinsischen Motivators – also einfach gesagt, weil ihnen die „Arbeit" selbst Spaß macht, statt ein Gehalt dafür zu erhalten. Wenn man das bedenkt, würdest du dann sagen, dass der Erfolg solcher Spiele in einem Land Rückschlüsse darüber zulässt, wie glücklich die Menschen in einem Land mit ihren echten Jobs sind?
Dr. Madigan: Das wäre eine Analyse, die ich unheimlich gerne lesen würde, aber ich glaube nicht, dass es dort einen starken Zusammenhang gibt. Zufriedenheit am Arbeitsplatz ist ein enorm komplexes Thema, das durch etliche Faktoren beeinflusst wird. Ich glaube auch, dass Menschen durchaus mit ihrem echten Job glücklich sein können und trotzdem gerne Berufssimulationen spielen, einfach deshalb, weil die intrinsische Motivation so stark ist, dass Spielen selbst ihnen so viel Freude bereitet. Es ist auch so, dass Spiele fast immer MEHR intrinsische Motivation generieren als eine echte Arbeit im wahren Leben, weil eben alle Rahmenbedingungen exakt vom Spieler und Spielentwickler kontrolliert werden können. Dieses Ausmaß an Kontrolle existiert in der Realität einfach nicht.

PC Games: Ein wiederkehrendes Thema in vielen Podcasts und Artikeln auf deiner Webseite dreht sich um die Methoden, die Videospielentwickler anwenden, um Angriffe auf das Ego oder den Spaß eines Spielers einzudämmen, falls sie eine Runde verlieren. *Overwatch* und seine Designentscheidungen scheinen ein hervorragendes Beispiel dafür zu sein. Gibt es ein bestimmtes Spiel, dessen Maßnahmen zur Abfederung einer Niederlage du besonders beeindruckend oder interessant findest?
Dr. Madigan: *Overwatch* und *Heroes of the Storm* sind beides gute Beispiele für dieses Konzept. Sie stellen eine bestimmte Belohnung nach einer Runde zur Verfügung, unabhängig davon, ob man gewinnt oder nicht. Selbst wenn man verliert, setzt die Statistik ihren Fokus auf die Aspekte, die einem sehr gut gelungen sind: gebrochene Rekorde, ein für den Spieler günstiger Vergleich gegenüber seinen Mitspielern und so weiter. Sie erreicht dabei eine gute Balance und Kommunikation. Ich würde vorschlagen, ihr schaut am besten mal auf meiner Webseite vorbei. Viele Artikel dort drehen sich um dieses und ähnliche Systeme, der Inhalt würde wohl den Rahmen unseres Interviews sprengen.

PC Games: Während der letzten Jahre habe ich einige Spiele gesehen, die meiner Meinung nach in der

„Echte Videospielsucht ist eigentlich eher selten."

Dr. Jamie Madigan

Hinsicht, eine bestimmte Perspektive, soziale oder politische Einstellung zu präsentieren, gefährlich waren. Titeln wie *America's Army* sagt man nach, den Militärdienst zu glorifizieren und übermäßig heroisch darzustellen. Games wie *Call of Juarez: Das Kartell* wurden stark dafür kritisiert, erschreckend falsche Informationen über Menschenhandel zwischen den USA und Mexiko darzustellen. Glaubst du, es ist für ein Spiel möglich, eine Person tatsächlich zu indoktrinieren – sei es absichtlich oder versehentlich durch schlechte Recherche oder schlechtes Design? Gibt es so etwas wie Propagandaspiele? Und falls ja, bist du der Meinung, dass die interaktive Komponente eines Spiels einen stärkeren Indoktrinationserfolg hat als passiv aufgenommene Propaganda wie etwa durch einen Film?
Dr. Madigan: Das ist ein sehr interessantes und spannendes Thema, das allein schon ein ganzes Feature wert wäre. Das Problem ist, dass es dazu einfach noch zu wenig Forschung gibt. Ich hoffe ihr könnt verstehen, dass ich dazu keine Antwort geben kann und will. Es fehlen einfach die Daten – mir ist auch keine Forschung bekannt, die sich aktuell mit diesem Thema beschäftigt.

PC Games: Ein besonderes Detail, zu dem ich sehr gerne deine Meinung hätte, sind sogenannte „Microwagers". Dabei handelt es sich um ein Monetarisierungssystem, das sich im Videospielmarkt mehr und mehr durchzusetzen scheint. Es funktioniert sehr ähnlich wie Sammelkartenspiele nach der Bauart eines *Magic: The Gathering*. Im Grunde lassen Microwagers nicht zu, dass sich ein Spieler gewünschte Inhalte direkt kauft. Stattdessen soll er ein Objektpaket erwerben, das seinen gewünschten Gegenstand enthalten kann – das aber nicht garantiert tut. Es sieht so aus als würde dieses System einen sehr starken Sammelinstinkt bei den Kunden ansprechen. Das wiederum sorgt für mehrfache Käufe durch den Spieler, um das Objekt seiner Begierde letztendlich zu ergattern. So wird jeder Kauf zu einer kleinen Wette. Sag mir, wenn wir falsch liegen, aber ist das nicht exakt dasselbe System, das auch Slotmaschinen wie der Einarmige Bandit verwenden? Ein System, das unter strengen staatlichen Auflagen mit entsprechend intensiver Überwachung, Suchtprävention und einem rigorosen Jugendschutz steht? Sind solche Mikrowetten dann nicht gefährlich und sollten unter ähnlichen Regeln stehen wie Geldspielmaschinen?
Dr. Madigan: Ich kenne das System der Mikrowetten, auch bekannt als „Lootboxen" oder „Blind Boxes". Sie reizen tatsächlich unseren Sammeltrieb ebenso wie unseren Instinkt, ein bestimmtes Ziel erreichen zu wollen – in diesem Fall eine Kollektion zu vervollständigen, sobald man einen ersten Schritt in Richtung seines Wunschequipments unternommen hat. Ich würde aber nicht so weit gehen, dieses System als gefährlich zu bezeichnen. Wie gesagt, diese Methoden sind keine Gehirnwäsche. Vielmehr geben sie Spielern einen Schubs in die vom Entwickler gewünschte Richtung. Ich persönlich kann Lootboxen übrigens nicht leiden und gebe auch fast nie Geld für sie aus, weil ich danach eigentlich immer enttäuscht über den Inhalt bin. Aber ja, auch hier ist mehr Forschung nötig. Die Forschung rund um das Thema Spielsucht, mit der ich vertraut bin, ist ehrlich gesagt ein ziemlicher Saustall und lässt keine endgültige Schlussfolgerung zu. Die allgemein anerkannte Einschätzung ist aber, dass echte Videospielsucht selten ist. Deutlich seltener als klassische Glücksspielsucht.

PC Games: Brauchen wir angesichts des immer stärker werdenden psychologischen Einflusses in Videospielen eine neue Kontrollinstanz ähnlich der USK oder BPjM, die eine Altersempfehlung für Videospiele nach deren psychologischem Einflusspotenzial ausspricht?
Dr. Madigan: Na, das ist mal eine interessante Idee, die ich so noch nie zuvor gehört habe. „Psychologischer Einfluss" ist aber so ein weit gefasster Begriff, dass ich nicht einmal wüsste, wo eine solche Kommission mit ihrer Arbeit anfangen sollte. Die Menschen sind ja auch so unterschiedlich darin, wie – und ob – sie durch psychologisches Gamedesign beeinflusst werden. Und das muss ja auch nicht immer etwas Schlechtes sein: Sollte ein Spiel, das einen unbewusst zu mehr Fitnesstraining motiviert, auf dieselbe Weise beurteilt werden wie ein Spiel, das zu schädlichen Verhaltensweisen gegenüber anderen Menschen ermuntert? Wohl eher nicht.

PC Games: Dr. Madigan, oder auch sehr gerne Jamie, vielen lieben Dank, dass du dir für uns und unsere Leser Zeit genommen hast. Wer das Thema auch nur ansatzweise spannend findet, sollte sich unbedingt dein Buch oder deine Webseite anschauen. Www.psychologyofgames.com ist die perfekte Fortsetzung unseres Features – und vielen Dank auch dafür, dass wir dein Foto für unser Interview nutzen dürfen.
Dr. Madigan: Beides sehr gerne geschehen! Das Thema liegt mir am Herzen und ist extrem spannend. Ich würde mich freuen, wenn eure Leser bei mir vorbeischauen. Macht es gut!





Mehr Hertz geht nicht

Im letzten Winter erschien der erste Monitor mit einer Bildwiederholrate über 240 Hz. Mittlerweile bieten viele Hersteller solche Modelle an. Zeit für einen Vergleich. **Von**: Manuel Christa

Was sollen 240 Hz schon bringen? Dafür bräuchte man ja auch 240 Fps – 60 Hz reichen doch völlig aus! Und das Auge sieht sowieso nur 24 Bilder pro Sekunde! Derartige Mythen um das Zusammenspiel aus Bildrate der Grafikkarte und Bildwiederholrate des Monitors halten sich hartnäckig aus unterschiedlichen Gründen. Deswegen wird bei jedem Superlativ einer Datenblattangabe, wie auch jetzt bei 240-Hz-Monitoren, ein Wortgefecht aus Halbwissen veranstaltet. Wir möchten daher mit dieser Vorstellung der ersten „240er" über ihren Sinn und Unsinn aufklären.

Der Irrtum, das Auge sehe nur um die 24 Bilder pro Sekunde (Fps), kann mehrere Ursprünge haben. Zum einen vielleicht aus der Kinowelt, wo seit Anbeginn des Bewegtbildzeitalters unverändert mit 24 Bildern pro Sekunde gefilmt wird. Manch einer mag annehmen, dass man das nicht ändert, weil ohnehin nicht mehr wahrgenommen wird. Zum anderen kann es aus der Optik stammen, die erklärt, dass das menschliche Auge schon mit dieser Bildrate eine flüssige Bewegung aneinandergereihter Bilder wahrnehmen kann. Die Betonung liegt hier ganz dick auf „kann". Tatsächlich gibt es keine feste Grenze, ab der kein Ruckeln mehr sichtbar ist. Es kommt auf das individuelle Sehvermögen eines jeden Einzelnen und andere Faktoren, etwa Lichtintensität oder Kontrast, an. Die sogenannte Flimmerverschmelzungsfrequenz liegt also zwischen 22 Hz und 90 Hz. Soll heißen: Ab 22 Hz kann eine Bewegung flüssig werden und bis 90 kann sie noch immer ruckeln. Die Kinokamera gaukelt uns mit ihren 24 Fps deswegen ein flüssiges Bild vor, da sie bei schnellen Bewegungen Einzelbilder mit einer relativ starken Bewegungsunschärfe aufnimmt. Aber auch Computerspiele verfügen über den „Motion Blur", der nicht immer in den Grafikoptionen abschaltbar ist.

FLÜSSIG IST RELATIV

Da auch das Auge nicht digital arbeitet, kann es etwa ein Licht im dunklen Raum wahrnehmen, das sehr kurz aufblitzt. Es bedeutet also nicht, dass das Auge feste Scanzyklen hat, in denen Bildreize untergehen müssen – wie bei einem Monitor. Bei beispielsweise 60 Hz prüft dieser nur alle 16,7 Millisekunden, ob ein neues Bild angezeigt werden kann. Hat die Grafikkarte ein neues berechnet, wird es angezeigt, ansonsten bleibt das alte – es kommt zum Ruckler. Auch wenn es spätestens ab circa 90 Hz flüssig wird, bedeutet es nicht, dass eine noch schnellere, feinere Bildfolge nicht wahrgenommen wird. Sonst wären ja selbst die vielen 144-Hz-Monitore sinnfrei und man könnte sich Geräte über 90 Hz sparen. Wer noch immer an den „Das Auge sieht nur 24 Fps"-Mythos glaubt, wird wohl am einfachsten mit der Website www.30vs60.com überzeugt. Dort wird ein Video zweimal nebeneinander angezeigt, einmal mit 30 Fps und einmal mit 60 Fps. Den Unterschied zwischen beiden dürfte wirklich jeder sehen. Wer mit

einem Monitor mit mehr als 60 Hz gesegnet ist, kann auf www.testufo.com/framerates mehrere Bildraten miteinander vergleichen. Zwischen 30 Fps und 60 Fps ist der Sprung noch gewaltig, zwischen 60 Fps und 120 Fps ist er noch immer gut sichtbar. Wird die Framerate noch einmal verdoppelt, also auf 240 Fps, wird die Bewegung noch etwas geschmeidiger, wenn auch der Unterschied nicht mehr allzu gravierend ist. Manch einer mag den Unterschied im Spiel selbst auch nicht wahrnehmen. In der Redaktion sind wir daher geteilter Meinung zum subjektiven 240-Hz-Effekt. Dessen Stärken liegen nicht unbedingt in der flüssigen Darstellung, sondern in den kürzer sichtbaren Bildrissen, die bei der hohen Frequenz kaum noch auftreten.

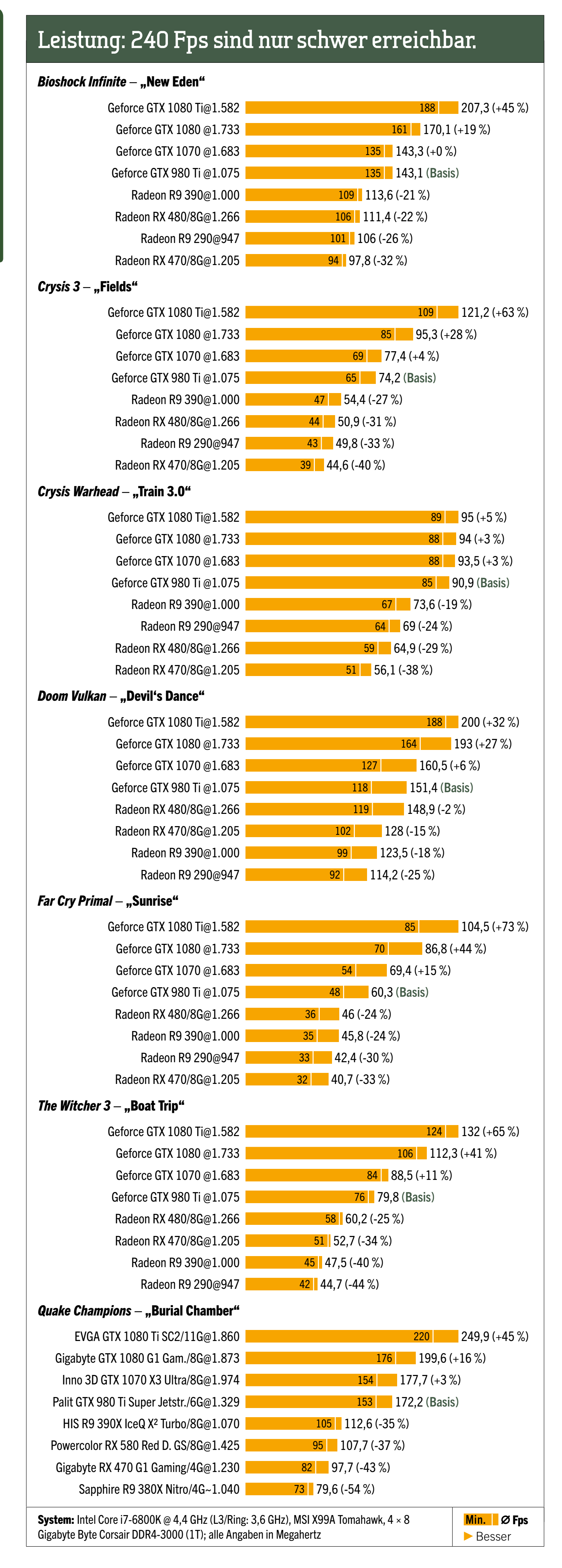
TEARING: GIBT'S DA WAS VON RATIOPHARM?

Ein Feind des PC-Gamers ist das sogenannte Tearing, die waagrechten Bildrisse in schnellen Bewegungen. Sie treten auf, weil die Bildrate der Grafikkarte schwankt, während die Bildwiederholrate des Monitors in der Regel fest ist. Ist die Bildrate niedriger als die Bildwiederholrate, wird das Bild einfach im nächsten Scanzyklus noch einmal angezeigt – es kann daher ruckeln. Wenn aber mehrere Bilder sich um denselben Scan des Monitors streiten, kann Letzterer etwa im unteren Teil des Displays schon das aktuelle Bild zeigen, während im oberen Teil noch das vorangehende fertig aufgebaut wird – es kommt zum unschönen Riss im Bild. Je niedriger die Bildrate, desto asynchroner sind die beiden angezeigten Bilder. Und je niedriger die Bildwiederholrate, umso länger sind sie sichtbar. Idealerweise ist beides hoch – also Fps und Hertz. Das Problem sind nicht die Monitore: Modelle etwa mit 144 Hz sind schon recht erschwinglich geworden. In Full-HD-Auflösung gibt es schon welche für unter 300 Euro. Trotzdem überrascht es nicht, dass nur wenige PC-Games-Leser aktuelle mit dreistelliger Bildwiederholrate zocken. Ein Großteil ist noch immer mit 60 Hz unterwegs, wohl weil nicht jeder Gamer hohe Bildwiederholraten benötigt. Außerdem ist es die am weitesten verbreitete Frequenz und Modelle mit höheren Auflösungen und gleichzeitig hoher Bildwiederholrate sind

Die Modelle von Dell bestechen durch ihre typisch futuristische Optik.



Der Acer XB272 ist der einzige 240-Hz-Monitor im Test mit 27 Zoll.



deutlich teurer. Zudem sind 60 Hz bei einer 4K/Ultra-HD-Auflösung zum aktuellen Zeipunkt das Höchste der Gefühle. Das soll sich aber noch dieses Jahr ändern.

Es ist vielmehr die Grafikkarte, die in aktuellen Spielen keine derart hohe Bildrate liefert, damit die Bildrisse unstörend kurz werden. Mit verschiedenen Techniken können Bildrisse verschwinden: Die meisten Spiele bieten das sogenannte V-Sync. Dadurch wird die Bildrate auf die Bildwiederholrate reduziert und mit ihr per Pufferung synchronisiert. Gleichzeitig muss die Grafikkarte so nicht unbedingt Höchstleistung bieten und läuft somit sparsamer und ruhiger. Der große Nachteil ist die Verzögerung. Wird bei 60 Hz etwa nur ein Bild gepuffert, wächst sie um mindestens 16,7 Millisekunden an. Daher taugt V-Sync nicht für Multiplayer-Shooter, wo der Lag so niedrig wie möglich sein muss. Deswegen hat man den Spieß umgedreht und mit einer dynamischen Bildwiederholrate die Frequenz an die variierende Bildrate der Grafikkarte angepasst, was AMD Freesync und Nvidia G-Sync nennt. Der Pferdefuß hier: Monitore unterstützen nur eines von beiden, man muss sich also mit einer Neuanschaffung einer der beiden Religionen verschreiben. Nvidia verlangt zudem einen Aufpreis: Ein G-Sync-Monitor kostet circa 100 bis 150 Euro mehr als das Schwestermodell mit Freesync. Nvidia spendiert dem G-Sync-Modul zwar noch die ULMB-Technik (Ultra Low Motion Blur) obendrein, die Schlieren mit einem schwarzen Frame zwischen jedem Bild nahezu vollständig eliminiert, aber leider funktioniert ULMB nicht mit aktiviertem G-Sync und auch nur bis 144 Hz – selbst bei den 240ern. Der Heilige Gral wurde mit der Technik nicht gefunden, denn auch G-Sync kann eine Signalverzögerung haben. In *Counter Strike: Global Offensive* etwa wächst die Verzögerung in Bildraten über 120 Fps bedingt durch die Spiele-Engine. Auch wenn es hier noch immer deutlich niedriger ist als mit V-Sync, verzichten viele Multiplayer-Gamer auf jede Art von Synchronisation. Sie sind auch diejenigen, für die die 240-Hz-Monitore interessant werden. Die Bildraten über 200 Frames in Spielen wie *Counter Strike: Global Offensive* werden hier umso besser genutzt, da die Bildrisse fast nicht mehr sichtbar sind. Das ist die große Stärke der hochfrequenten Monitore: Ohne AMD- oder Nvidia-Bindung, wie etwa mit der dynamischen Bildwiederholrate, verschwindet Tearing zwar nicht vollständig, wird aber nahezu unsichtbar wenig.

MYTHOS: ICH BRAUCHE 240 FPS FÜR 240 HZ

Idealerweise liegt die Bildrate also in der Region der (hohen) Bildwiederholrate. Trotzdem bietet eine hohe Frequenz auch bei niedrigen Fps Vorteile: Die Risse sind mit einer hohen Bildwiederholrate kürzer sichtbar. Mit dem Bildervergleich auf der nächsten Seite haben wir versucht, die unterschiedlichen Stufen der Bildrisse in neun Kombinationen darzustellen. Mit der Dauer der auftretenden Bildrisse, die mit höherer Frequenz abnimmt, ist das natürlich nicht möglich. Etwa bei 60 Fps mit 240 Hz ist der Bildriss zwar genauso breit, aber nicht mehr so deutlich zu sehen wie bei 60 Hz. Der Übergang wird mit den viermal häufigeren Scans etwas feiner.

ALIENWARE AW2518HF UND AW2518H: Gut und günstig – gelungener 240-Hz-Auftakt von Dell. Kurz vor Redaktionsschluss trudelten noch zwei Zwillingsmonitore ein. Bei den beiden 24,5-Zöllern handelt es sich einmal um die G-Sync- und einmal um die Freesync-Version (mit „F“ hinten am Namen). Beide sind äußerlich absolut identisch, sind an der Rückseite und am Standfuß mit RGB-LED-Elementen versehen und verfügen ansonsten auch über die gleiche Ausstattung. Abgesehen davon, dass die dynamische Bildrate mit dem einen Modell nur mit einer Nvidia- und mit dem anderen nur mit einer AMD-GPU funktioniert, beginnt das Intervall beim G-Sync-Modell schon bei 30 Hz, beim Freesync-Gerät erst bei 48 Hz. Dementsprechend fehlt beim AW2518HF auch die ULMB-Funktion. Beide TN-Panels lösen mit 1.920 × 1.080 Pixeln auf – also Full HD – wie übrigens alle 240-Hz-Monitore. Aktuell existiert noch kein entsprechendes 240-Hz-Panel mit einer höheren Auflösung. Auch andere Paneltechniken gibt es nicht mit 240 Hz, also etwa VA- oder IPS-Panel. Wohl deswegen, weil die Reaktionszeiten der Panels deutlich länger wären als die Bildwiederholrate. Mit unserer neuen Messtechnik mittels Fotodiode haben wir die Reaktionszeiten überprüft. Mit durchschnittlich 2,3 (AW2518H) bzw. 2,7 Millisekunden (AW2518HF) können die bei-

BILDRATE UND BILDWIEDERHOLRATE: AM BESTEN BEIDES SO HOCH WIE MÖGLICH

Es treten Bildrisse (englisch Tearing) auf, wenn die Bildrate der Grafikkarte und die Bildwiederholrate des Monitors nicht synchron sind. Wer komplett lagfrei ohne Synchronisierung spielen möchte, benötigt dreistellige Fps- und Hz-Werte. Was im Bildvergleich nicht ersichtlich ist: Je höher die Frequenz, desto kürzer sind die Risse sichtbar.



den Monitore hervorragend kurze Zeiten vorweisen. Bei 240 Hz wird das Bild alle 4,2 ms aktualisiert. Mit den entsprechend niedrigen Werten ist sichergestellt, dass die Pixel bei jedem Refresh auch einen kompletten Farbwechsel vollziehen. Beide Monitore verfügen über ein standardmäßig aktives Overdrive, was wohl für die niedrigen Reaktionszeiten sorgt. Die Reaktionszeit hat noch keinen Einzug in unser Wertungssystem erhalten, da weder Messequipment noch -methode zum Redaktionsschluss final waren.

Die Alienware-Modelle konnten sich trotzdem an die Spitze setzen, da auch andere Messwerte überzeugten: Die Farbabweichungen mit Delta-E-Werten unter 3 sind überraschend niedrig und das Kontrastverhältnis von circa 1.000:1 ordentlich. Das G-Sync-Modell wies eine etwas höhere Helligkeit bei gleichem Schwarzwert von 0,4 cd/m² auf, weswegen es hier etwas höher gemessen wurde. Mit über 400 cd/m² ist die Maximalhelligkeit auch mehr als genug. In der Praxis dürfte die Hälfte dieser Leuchtdichte ausreichen. Überrascht hat uns letztlich der Preis der beiden Modelle, die beide bei Dell direkt zum Kampfpreis angeboten werden. Zumindest die Freesync-Version ist mit nur circa 420 Euro relativ günstig für einen 240er. Solche Modelle, die sowohl qualitativ als auch preislich interessant sind, gefallen uns.



Beim Asus ROG Swift PG258Q ist nicht nur das Display, sondern auch der Standfuß ein Hingucker: Ein rotes LED-Licht projiziert ein Logo auf den Schreibtisch.

BENQ ZOWIE XL2540: Der Hochfrequenzpionier möchte mit Ausstattung punkten. Es war ein Zowie von Benq, der als Erstes mit 240 Hz Ende letzten Jahres auf den Markt kam. Damit wurde deutlich, dass die hohe Bildwiederholrate die E-Sport-Nische ansprechen soll. Dafür spricht auch die Ausstattung des Zowie XL2540: Äußerlich unterscheidet er sich kaum von den anderen Zowies. Sie sind dafür gemacht, um sie auf LAN-Partys mitzuschleppen. Der Monitor hat außerdem eine ausfahrbare Headset-Halterung an der linken Seite und auch eine Kabelfernbedienung, mit der gespeicherte Bildprofile schnell gewechselt werden können und es sich bequem durch das Monitormenü navigieren lässt. Kopfhörer- und USB-3.0-Buchsen sowie ein flexibler Standfuß runden das Portfolio eines Gerätes ab.

Das Display ist eher schnell statt schön: Den Kontrast ermitteln wir auf bestenfalls 800:1 – ein eher durchschnittlicher Wert, die Farben kommen daher an anderen Monitoren mit satterem Schwarz besser zur Geltung. Mit dem recht niedrigen Input Lag von nur 10,2 ms, der für Gamer wichtiger ist als eine brillante Bildqualität, erreicht der Monitor dennoch eine gute Leistungs- und damit Gesamtnote im Test. Mit dem Zowie XL2546 hat Benq bereits ein aktuelleres 240-Hz-Modell auf dem Markt. Der einzige Unterschied zu ihm ist das sogenannte „DyAc“, die Schlierenreduzierung mittels eines schwarzen Frames zwischen jedem Bild. Das haben bislang nur die G-Sync-Modelle mit Nvidias ULMB. Aber leider hat sich Benq dazu entschieden, die Zowie-Monitore nicht mehr zum Testen an Medien herauszugeben. Hoffentlich wird sich diese Einstellung wieder ändern.

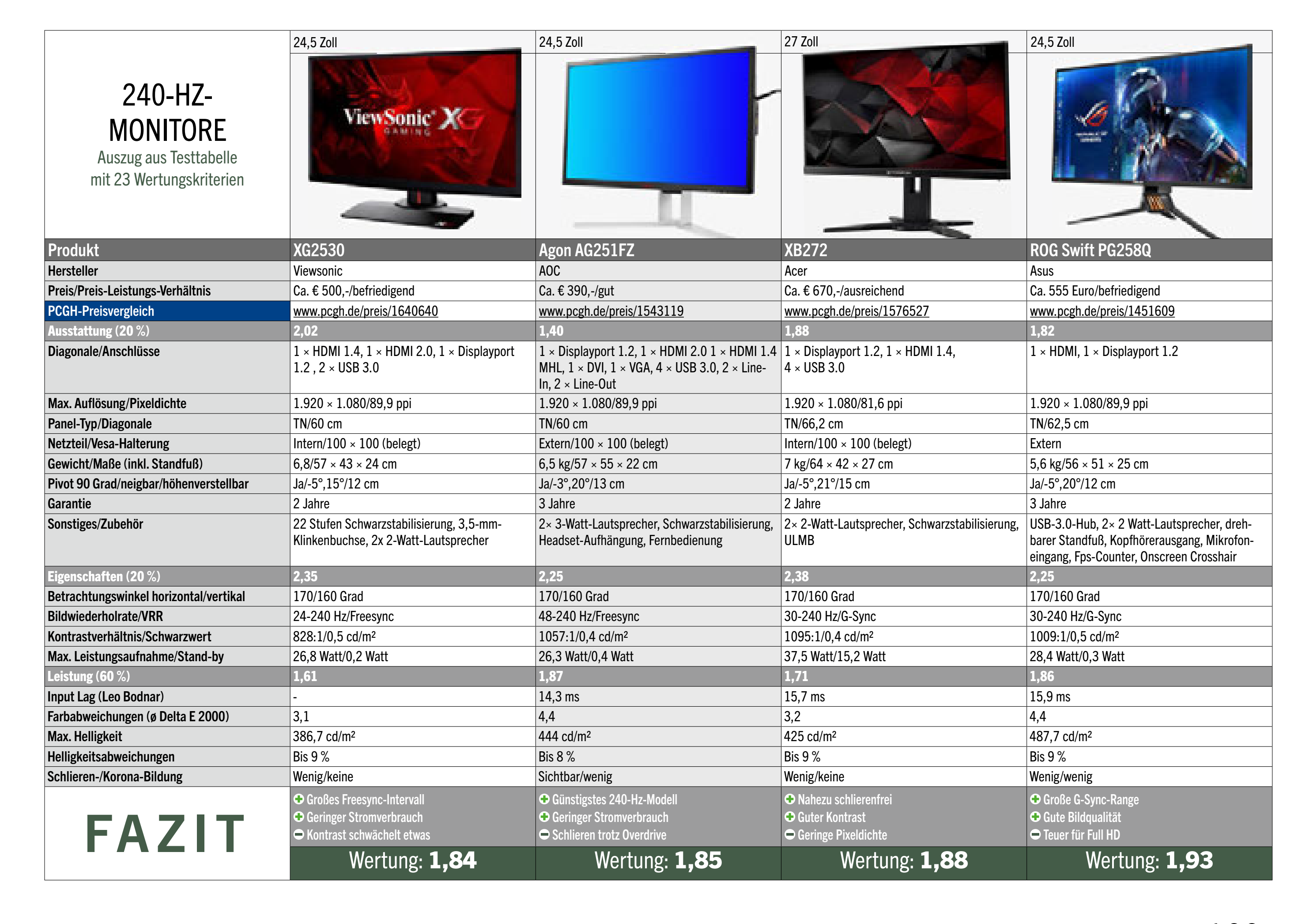
VIEWSONIC XG2530: Schlichter Allrounder ohne Macken. Das 240-Hz-Modell von Viewsonic ist

240-HZ-MONITORE Auszug aus Testtabelle mit 23 Wertungskriterien	24,5 Zoll	24,5 Zoll	24,5 Zoll	24,5 Zoll
Produkt	**Alienware AW2518HF**	**Alienware AW2518H**	**ZOWIE XL2540**	**Agon AG251FG**
Hersteller	Dell	Dell	Benq	AOC
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 420,-/gut	Ca. € 610,-/befriedigend	Ca. € 500,-/ausreichend	Ca. € 560,-/befriedigend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1675366	www.pcgh.de/preis/1675342	www.pcgh.de/preis/1534083	www.pcgh.de/preis/1628421
Ausstattung (20 %)	**1,77**	**1,77**	**1,87**	**1,72**
Diagonale/Anschlüsse	1 × HDMI 1.4, 1 × DisplayPort 1.2, 4x USB 3.0, 1 × Audio-Klinkenbuchse	1 × HDMI 1.4, 1 × DisplayPort 1.2, 4x USB 3.0, 1 × Audio-Klinkenbuchse	1 × Displayport 1.2, 1 × HDMI 2.0 1 × HDMI 1.4 MHL, 1 × DVI, 2 × USB 3.0, 2 × USB 2.0, 1 × Line-In, 1 × Line-Out	1 × HDMI 1.4, 1 × Displayport 1.2, 2 × USB 3.0
Max. Auflösung/Pixeldichte	1.920 × 1.080/89,9 ppi	1.920 × 1.080/89,9 ppi	1.920 × 1.080/89,9 ppi	1.920 × 1.080/89,9 ppi
Panel-Typ/Diagonale	TN/60 cm	TN/60 cm	TN/60 cm	TN/60 cm
Netzteil/Vesa-Halterung	Intern/100 × 100 (belegt)	Intern/100 × 100 (belegt)	Intern/100 × 100 (belegt)	Extern/100 × 100 (belegt)
Gewicht/Maße (inkl. Standfuß)	3,5 kg (ohne Standfuß)/56 × 42 × 27 cm	3,5 kg (ohne Standfuß)/56 × 42 × 27 cm	7,5 kg kg/57 × 45 × 23 cm	6,5 kg/57 × 55 × 22 cm
Pivot 90 Grad/neigbar/höhenverstellbar	Ja/-5°,15°/13 cm	Ja/-5°,15°/13 cm	Ja/-5°,20°/14 cm	Ja/-3°,20°/13 cm
Garantie	3 Jahre	3 Jahre	2 Jahre	3 Jahre
Sonstiges/Zubehör	Schwarzstabilisierung, Stereo-Lautsprecher, LED-Beleuchtung	ULMB, Schwarzstabilisierung, Stereo-Lautsprecher, LED-Beleuchtung	Fokusblende, Fernbedienung, Headset-Aufhängung, Schutzhülle	2× 3-Watt-Lautsprecher, Schwarzstabilisierung, Headset-Aufhängung
Eigenschaften (20 %)	**2,24**	**2,19**	**2,05**	**2,58**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	170/160 Grad	170/160 Grad	170/160 Grad	170/160 Grad
Bildwiederholrate/VRR	48-240 Hz/Freesync	30-240 Hz/G-Sync	48-240 Hz/Freesync	30-240 Hz/G-Sync
Kontrastverhältnis/Schwarzwert	999:1/0,4 cd/m²	1116:1/0,4 cd/m²	795:1/0,5 cd/m²	906:1/0,4 cd/m²
Max. Leistungsaufnahme/Stand-by	23,4 Watt/0,3 Watt	27,4 Watt/0,3 Watt	26,1 Watt/0,5 Watt	32,6 Watt/14,6 Watt
Leistung (60 %)	**1,60**	**1,65**	**1,67**	**1,60**
Input Lag (Leo Bodnar)	14,5 ms	16,0 ms	10,2 ms	15,8
Farbabweichungen (ø Delta E 2000)	2,9	2,4	4,4	2,6
Max. Helligkeit	431,6 cd/m²	446,6 cd/m²	390 cd/m²	402,3 cd/m²
Helligkeitsabweichungen	Bis 11 %	Bis 12 %	Bis 10 %	Bis 6 %
Schlieren-/Korona-Bildung	Wenig/keine	Wenig/keine	Wenig/wenig	Wenig/keine
FAZIT	+ Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis + Gute Bildqualität für ein TN-Panel − Freesync erst ab 48 Hz	+ Nahezu schlierenfrei + Gute Bildqualität für ein TN-Panel − Teuer wegen G-Sync	+ Hohe Bildfrequenz + Niedrige Verzögerung − Mittelmäßige Farbqualität	+ Große G-Sync-Range + Overdrive ohne Schatten − Hoher Stand-by-Verbrauch
	Wertung: **1,76**	Wertung: **1,78**	Wertung: **1,78**	Wertung: **1,82**

äußerlich etwas schlichter als die bisherigen Gaming-Monitore. Mit einem einfachem Standfuß und nur wenigen roten Elementen könnte er optisch als Büromodell durchgehen. Was die Flexibilität angeht, steht er den anderen Modellen jedoch in nichts nach: Er ist ebenso neigbar, höhenverstellbar und auch um 90 Grad um den Standfuß drehbar. Mittels Freesync geht die dynamische Bildwiederholrate bei vielen Modellen nur bis 48 Hz runter. Erfreulich, dass der XG2530 ein Modell ist, das hier die Latte tiefer legt: Freesync arbeitet hier schon ab 24 Hz. Damit ist es der Monitor mit dem größten Freesync-Intervall. Viewsonic betont im Datenblatt die 22 Stufen der Schwarzstabilisierung. Viele Monitore haben diese Funktion, jedoch oft nicht derart fein gestuft. Damit lässt sich der Schwarzwert etwas erhöhen, ohne den Bildschirm insgesamt heller zu stellen. Dunkle Szenen lassen sich somit einfach etwas aufhellen. Details, die ansonsten im Schwarz ersaufen, werden dadurch besser sichtbar. Natürlich reduziert die Funktion auch den Kontrast. Der ist mit einem Verhältnis von ca. 800:1 nicht besonders hoch. Verglichen mit den anderen TN-Panels kann sich die Bildqualität dennoch sehen lassen, wie etwa unsere Messung der Farbtreue beweist. Leider konnten wir den Input Lag nicht fehlerfrei messen, daher mussten wir ihn hier aus der Wertung nehmen. Der Viewsonic-Monitor erreichte dennoch eine gute Note. Mit knapp 500 Euro ist er aktuell fast etwas zu teuer für ein Freesync-Gerät. Dell oder AOC sind deutlich günstiger bei nahezu gleicher Qualität und Ausstattung.

AOC AGON AG251FZ UND AG-251FG: Zwillingsmodelle, die nur scheinbar gleich sind. Bei den beiden Doppelmodellen handelt es sich wieder um ein Freesync- und um ein G-Sync-Modell. Wie schon erwähnt, ist es nicht eine kleine Funktion, die die Monitore unterscheidet, denn G-Sync-Modelle haben andere Hardware hinter dem Panel sitzen. Die Plastikverkleidung ist zwar bei beiden die gleiche, aber schon in den Anschlüssen unterscheiden sich die Zwillinge: Während das G-Sync-Modell mit dem G am Ende im Namen nur über einen HDMI- und einen Displayport-Eingang verfügt, bedient der Freesync-Monitor mit DVI und sogar VGA ältere und analoge Anschlüsse. Daher verfügt dieses günstigere Modell auch über eine bessere Ausstattungsnote. Rund ums Panel schneidet aber die G-Sync-Version besser ab: Wir konnten sowohl eine bessere Farbtreue als auch eine gleichmäßigere Ausleuchtung feststellen, wenn auch die Unterschiede in beiden recht gering sind. Beide Modelle schnitten in der Messung gut ab. Die Overdrive-Funktion scheint am AG251FG etwas besser zu funktionieren: Auf der zweiten von vier Stufen sind weder Schlieren noch Schatten sichtbar. Beim AG251FZ sind noch leichte Schlieren zu erkennen, wenn auch nur geringfügig. Wir vermissen etwas die praktische Kabelfernbedienung, die vielen anderen Modellen der Agon-Serie beiliegt. Gerade ambitionierte Gamer, die schnell zwischen Einstellungen wie Overdrive-Niveau, Schwarzwertlevel oder Farbtemperatur wechseln möchten, profitieren von den Zusatztasten in Keyboard-Reichweite. Die Zowies von Benq sind daher die einzigen 240er mit Fernbedienung. Dafür wirft AOC beide Modelle zum ultimativen Kampfpreis auf den Markt: Der AG251FG ist der erste 240er mit G-Sync unter 600 Euro und der AG251FZ der erste unter 400 Euro.

ACER XB272: Der einzige 27-Zöller mit 240 Hz. Acer ist der einzige Hersteller, der ein 240-Hertz-Modell mit der Bilddiagonale über 27 Zoll auf den Markt bringt. Allerdings verfügt auch Acers Gerät über die Full-HD-Auflösung – wie die Konkurrenten mit 24,5 Zoll. Das resultiert in einer geringeren Pixeldichte: 81 ppi ist schon recht dürftig und verwöhnte Zocker könnten sich daran stören. Das muss letztendlich aber jeder selber wissen. Bildfläche, Auflösung und Pixeldichte sind schlicht Geschmackssache. Der XB272 ist nicht nur der größte, sondern für aktuell 670 Euro auch der teuerste 240er. Dafür leistet sich der G-Sync-Monitor weder in der Ausstattung noch in der Bildqualität ein Manko: Zwei Anschlüsse reichen, da G-Sync ohnehin nur per Displayport funktioniert. Zudem kommt das Panel auf einen guten Kontrast über 1.000:1, auf eine recht hohe Farbtreue und liefert per Overdrive nahezu schlierenfreie Bewegtbilder in Spielen. Die Reaktionszeiten sind mit durchschnittlich 4,3 ms niedrig genug für ein Gamer-Display. Lediglich der ziemlich hohe Verbrauch beim Stand-by-Betrieb ist zu kritisieren: Während die



240-HZ-MONITORE

Auszug aus Testtabelle mit 23 Wertungskriterien

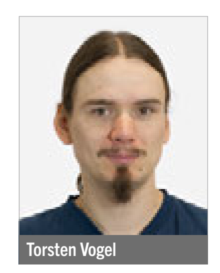
	24,5 Zoll	24,5 Zoll	27 Zoll	24,5 Zoll
Produkt	**XG2530**	**Agon AG251FZ**	**XB272**	**ROG Swift PG258Q**
Hersteller	Viewsonic	AOC	Acer	Asus
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 500,-/befriedigend	Ca. € 390,-/gut	Ca. € 670,-/ausreichend	Ca. 555 Euro/befriedigend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1640640	www.pcgh.de/preis/1543119	www.pcgh.de/preis/1576527	www.pcgh.de/preis/1451609
Ausstattung (20 %)	**2,02**	**1,40**	**1,88**	**1,82**
Diagonale/Anschlüsse	1 × HDMI 1.4, 1 × HDMI 2.0, 1 × Displayport 1.2 , 2 × USB 3.0	1 × Displayport 1.2, 1 × HDMI 2.0 1 × HDMI 1.4 MHL, 1 × DVI, 1 × VGA, 4 × USB 3.0, 2 × Line-In, 2 × Line-Out	1 × Displayport 1.2, 1 × HDMI 1.4, 4 × USB 3.0	1 × HDMI, 1 × Displayport 1.2
Max. Auflösung/Pixeldichte	1.920 × 1.080/89,9 ppi	1.920 × 1.080/89,9 ppi	1.920 × 1.080/81,6 ppi	1.920 × 1.080/89,9 ppi
Panel-Typ/Diagonale	TN/60 cm	TN/60 cm	TN/66,2 cm	TN/62,5 cm
Netzteil/Vesa-Halterung	Intern/100 × 100 (belegt)	Extern/100 × 100 (belegt)	Intern/100 × 100 (belegt)	Extern
Gewicht/Maße (inkl. Standfuß)	6,8/57 × 43 × 24 cm	6,5 kg/57 × 55 × 22 cm	7 kg/64 × 42 × 27 cm	5,6 kg/56 × 51 × 25 cm
Pivot 90 Grad/neigbar/höhenverstellbar	Ja/-5°,15°/12 cm	Ja/-3°,20°/13 cm	Ja/-5°,21°/15 cm	Ja/-5°,20°/12 cm
Garantie	2 Jahre	3 Jahre	2 Jahre	3 Jahre
Sonstiges/Zubehör	22 Stufen Schwarzstabilisierung, 3,5-mm-Klinkenbuchse, 2x 2-Watt-Lautsprecher	2× 3-Watt-Lautsprecher, Schwarzstabilisierung, Headset-Aufhängung, Fernbedienung	2× 2-Watt-Lautsprecher, Schwarzstabilisierung, ULMB	USB-3.0-Hub, 2× 2 Watt-Lautsprecher, drehbarer Standfuß, Kopfhörerausgang, Mikrofoneingang, Fps-Counter, Onscreen Crosshair
Eigenschaften (20 %)	**2,35**	**2,25**	**2,38**	**2,25**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	170/160 Grad	170/160 Grad	170/160 Grad	170/160 Grad
Bildwiederholrate/VRR	24-240 Hz/Freesync	48-240 Hz/Freesync	30-240 Hz/G-Sync	30-240 Hz/G-Sync
Kontrastverhältnis/Schwarzwert	828:1/0,5 cd/m²	1057:1/0,4 cd/m²	1095:1/0,4 cd/m²	1009:1/0,5 cd/m²
Max. Leistungsaufnahme/Stand-by	26,8 Watt/0,2 Watt	26,3 Watt/0,4 Watt	37,5 Watt/15,2 Watt	28,4 Watt/0,3 Watt
Leistung (60 %)	**1,61**	**1,87**	**1,71**	**1,86**
Input Lag (Leo Bodnar)	-	14,3 ms	15,7 ms	15,9 ms
Farbabweichungen (ø Delta E 2000)	3,1	4,4	3,2	4,4
Max. Helligkeit	386,7 cd/m²	444 cd/m²	425 cd/m²	487,7 cd/m²
Helligkeitsabweichungen	Bis 9 %	Bis 8 %	Bis 9 %	Bis 9 %
Schlieren-/Korona-Bildung	Wenig/keine	Sichtbar/wenig	Wenig/keine	Wenig/wenig
FAZIT	+ Großes Freesync-Intervall + Geringer Stromverbrauch − Kontrast schwächelt etwas	+ Günstigstes 240-Hz-Modell + Geringer Stromverbrauch − Schlieren trotz Overdrive	+ Nahezu schlierenfrei + Guter Kontrast − Geringe Pixeldichte	+ Große G-Sync-Range + Gute Bildqualität − Teuer für Full HD
	Wertung: **1,84**	Wertung: **1,85**	Wertung: **1,88**	Wertung: **1,93**

240 HZ? MIT 144 HZ FÄHRT MAN GENAUSO GUT – UND BILLIGER.


Alexandros Bikoulis

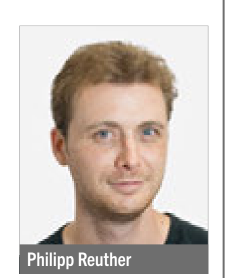
Gleich mal vorweg: Ich bin kein Fps-Fetischist oder Pixel-Pöbler und bin auch mit den PS4-Frameraten auf meinem acht Jahre altem Full-HD-TV durchaus zufrieden. Nach diesem Geständnis gebe ich mal meinen Senf zur Thematik zum Besten – als Otto Normalgucker quasi. Beim Testdurchlauf mit *Counter Strike* habe ich natürlich die größten Unterschiede zwischen 60 und 240 Hz bemerkt. Dabei haben sich die Bewegungen deutlich flüssiger und natürlicher angefühlt. Hinzu kommt, dass man nur noch mit Wohlwollen Tearing beobachten konnte – für mich war das ein Unterschied wie Tag und Nacht. Zwischen 100 und 240 Hz konnte ich dagegen fast keinen Unterschied ausmachen, höchstens eingebildeter Natur. Das mag einerseits an der jahrelangen Gewöhnung durch Konsolen liegen, andererseits an meinen miserablen Augen: Eine wesentliche – und mehrere Hundert Euro teure – Verbesserung konnte ich einfach nicht registrieren. Auch auf die Gefahr hin, mich unbeliebt zu machen, zu lohnen scheinen sich 240-Hz-Monitore nur für Pro-Gamer und Adleraugen.

EINE ALTERNATIVE ZU ADAPTIVE SYNC, ABER SONST REICHEN 120 HZ.


Torsten Vogel

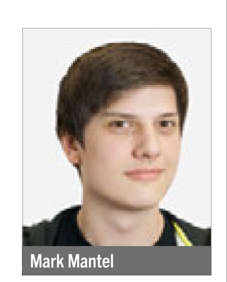
Einerseits mag ich ein tearingfreies Bild ohne Latenz und Ruckler. Da Free- und G-Sync die Hardware-Kompatibilität beschränken, ist Vsync mit Double Buffering hier besonders attraktiv. Es erfordert zur Vermeidung großer Fps-Sprünge aber eine hohe maximale Bildwiederholfrequenz, denn Spiele laufen nur mit geraden Teilern derselben. Ein 240-Hz-Display würde mir 60, 48, 40, 34 und 30 Fps (1/4, 1/5, 1/6, 1/7 und 1/8 von 240) erlauben, während mein 60-Hertzer von 60 Fps (1/1) direkt auf 30 Fps (1/2) abstürzt. Andererseits wirkt das Bild auf mich bereits bei 60 Fps flüssig. Ich sehe Bewegungen in 120 Hz zwar schärfer, weil mehr Zwischenschritte dargestellt werden, nehme die Veränderungen zwischen zwei 16,7 ms auseinanderliegenden Frames aber nicht mehr als Ruckler war. Bei 240 statt 120 Hz muss ich dann schon genau auf wenige Pixel große Details achten – was mir im realen Spielgeschehen genauso wenig gelingt wie 240 Fps überhaupt zu erreichen. Auch beim nächsten Monitor werde ich daher statische Bildqualität (IPS/VA) gegenüber 240 Hz (nur mit TN) bevorzugen.

DER ZUGEWINN GEGENÜBER 60 HERTZ IST GEWALTIG.


Philipp Reuther

Zum wiederholten Male überzeugt mich der fulminant schnelle Bildaufbau der 240-Hz-Displays. Und das, obwohl ich schon einen 144-Hz-Monitor daheim habe. Und doch ist noch mal ein recht deutlicher Zugewinn beim Wechsel auf ein 240-Hz-Display zu bemerken – ich wage sogar zu behaupten, auch dann, wenn man sich noch nicht auf solch hohe Frequenzen konditioniert hat. Ist auch noch G-Sync oder Freesync an Bord, ist eine nochmalige Verbesserung festzustellen, wobei mir der Nutzen einer solchen adaptiven Bildsynchronisation generell weniger stark ausgeprägt erscheint als beispielsweise an einem 144- oder 60-Hz-Display. Ob ich für Adaptive Sync auf die sowieso schon recht teuren Displays nochmals einen potenziellen Zuschlag zu zahlen bereit wäre, ist wohl eher fraglich. Mein Interesse ist sowieso schon begrenzt, denn obwohl ich hohe Bild- und Aktualisierungsraten schätze, ist Full HD für mich nicht mehr wirklich genießbar. Bevor sich die hohen Frequenzen nicht mit höheren Pixeldichten vereinbaren lassen, ist mir ein solches Display zu kompromissbehaftet.

EINE ZU HOHE BILDWIEDERHOLRATE GIBT ES NOCH NICHT.


Mark Mantel

Seit dem Wechsel vom NEC 2690 Wuxi (erste Generation) auf den Asus MG279Q habe ich mich auf hohe Bildwiederholraten eingeschossen. Gewissermaßen bin ich durch die inzwischen jahrelange Nutzung von (bis zu) 144 Hertz auf einen schnellen Bildaufbau konditioniert. Dementsprechend hat mir auch das Anspielen auf einem Monitor mit 240 Hertz spontan viel Freude bereitet. Gefühlt ist es gegenüber 144 Hertz noch einmal ein gutes Stück knackiger. Die Bewegungen fühlen sich flüssiger an, Eingaben werden zumindest subjektiv ein Stückchen schneller umgesetzt. Die Nachteile sind jedoch deutlich: Wenn schon TN, dann bitte mit einer höheren Auflösung. 2.560 × 1.440 Pixel mit 240 Hertz wären über Displayport 1.4 realisierbar – und das dann bitte auf 27 Zoll oder mehr. Wer noch 24 Zoll sowie eine Pixeldichte von unter 100 ppi gewohnt ist und vor allem die üblichen E-Sport-Titel (*Counter Strike*, *Dota 2*, *League of Legends* etc.) spielt, vielleicht sogar kompetitiv, sollte dem Thema 240 Hertz zumindest eine Chance geben.

meisten Modelle mit Druck auf die Aus-Taste lediglich 0,5 Watt schlucken, verbraucht der Acer-Monitor weiterhin 15 Watt. Zum Glück ist an der Rückseite ein Kippschalter vorhanden, der die Stromverbindung komplett kappt. Das Manko ist daher verschmerzbar.

ASUS ROG SWIFT PG258Q: Außen hui, innen auch. Das 240-Hz-Modell von Asus kommt im gleichen Plastikkleid wie die anderen Modelle aus der ROG-Serie. Während die Rückseite der meisten Monitore eher zweckmäßig gehalten ist, meint Asus wohl, dass auch ein schöner Rücken entzücken kann, und verpasst der Verkleidung ein extravagantes Muster. Außerdem beleuchtet der Dreibein-Standfuß in der Mitte die Tischfläche mit einem austauschbaren, frei konfigurierbaren Logo. Leider konnten wir auch die Reaktionszeiten am PG258Q nicht messen, da der geliehene Monitor wieder zu Asus zurückmusste, bevor unsere Fotodiode eintraf. Mit durchschnittlich ca. 3 ms haben die englischen Kollegen von TFTcentral relativ niedrige Verzögerungen im Farbwechsel der Pixel gemessen. Diese Werte sind wegen unterschiedlicher Methode und auch Testequipment nicht direkt mit unseren vergleichbar. Der Preis des stylishen Monitors ist mittlerweile auch auf 555 Euro gefallen. Vor wenigen Wochen kostete er noch gut über 600 Euro. Der Aufpreis für die G-Sync-Technik schmilzt also immer mehr. ❑

Neue Messtechnik: Ab sofort überprüfen wie die Reaktionszeiten der Monitore mittels einer Fotodiode

FAZIT

Nahezu rissfrei ohne Synchronisation
Jedes 240-Hz-Modell bietet zwar entweder G- oder Freesync, aber auch ohne die richtige Grafikkarte werden die Bildrisse deutlich gelindert, wenn auch nicht ganz abgeschafft. Ohne Synchronisation fällt auch jeglicher Lag weg. Gleichzeitig werden die Modelle immer billiger. Wer auf schnelle Shooter steht, sollte hier zuschlagen.